ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

А также: Mario Party DS, Final Fantasy Anniversary Edition, ANNO 1701: Dawn of Discovery, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Pursuit Force: Extreme Justice, Sinking Island, Кодекс войны: Высшая раса, В тылу врага 2: Братья по оружию

05#254
МАРТ | 2008

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



Burnout Paradise

Рай для гонщиков, ад для гаишников

PLAYSTATION 3 ПРОТИВ XBOX 360

Подробный анализ железа игровых приставок

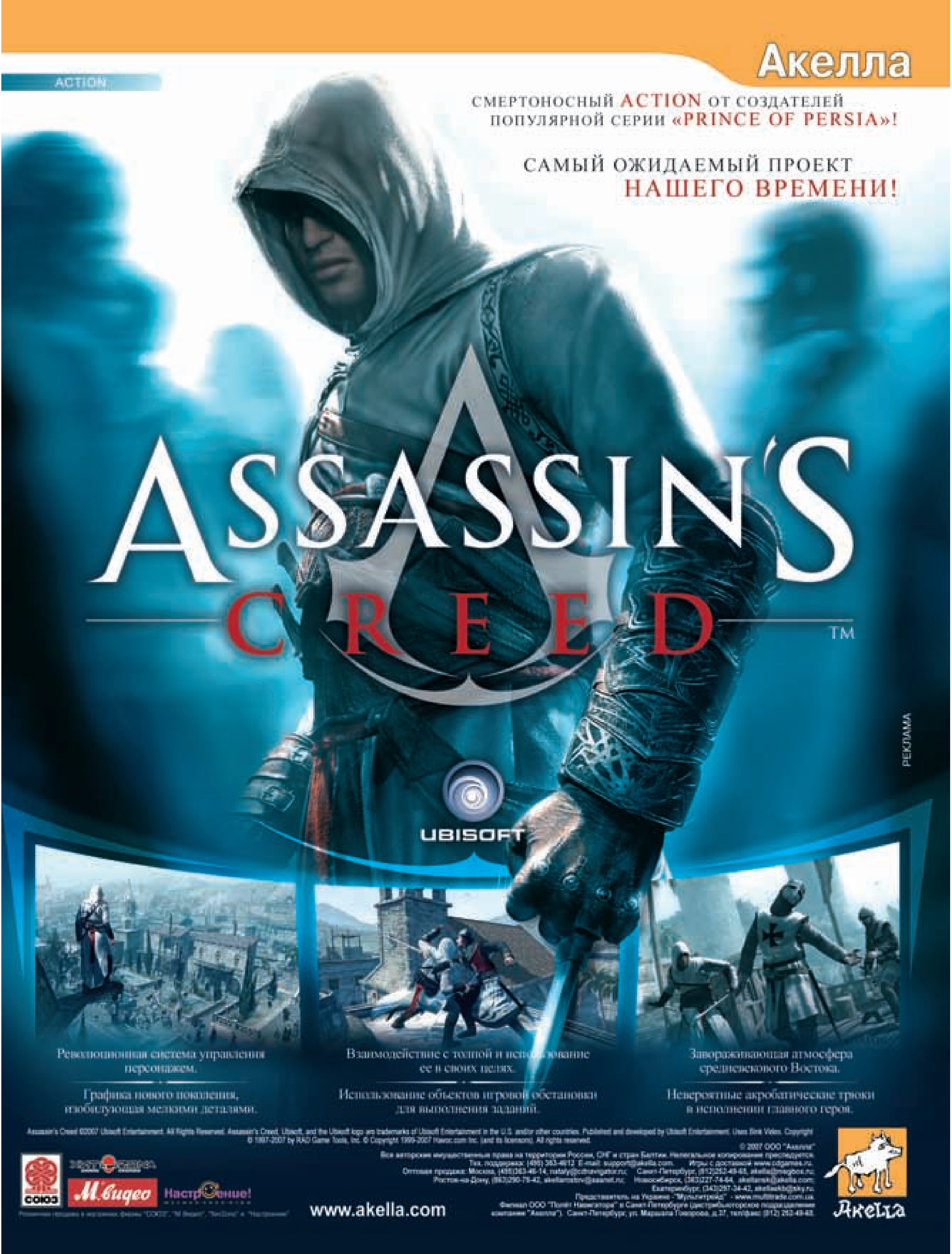
20 МИНУТ ВИДЕО
Metal Gear Solid 4
ВЫ НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ DVD

ТЕМА НОМЕРА

Death Track: ВОЗРОЖДЕНИЕ

РАДИКАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ПРОБОК

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла
ACTION
СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!
САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!
ASSASSIN'S
CREED
TM
UBISOFT
РЕКЛАМА
Революционная система управления персонажем.
Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.
Завораживающая атмосфера средневекового Востока.
Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.
Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.
Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.
© 2007 ООО "Акелла"
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
www.akella.com
Акелла

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

МАРТ #05(254) 2008

Всем привет!

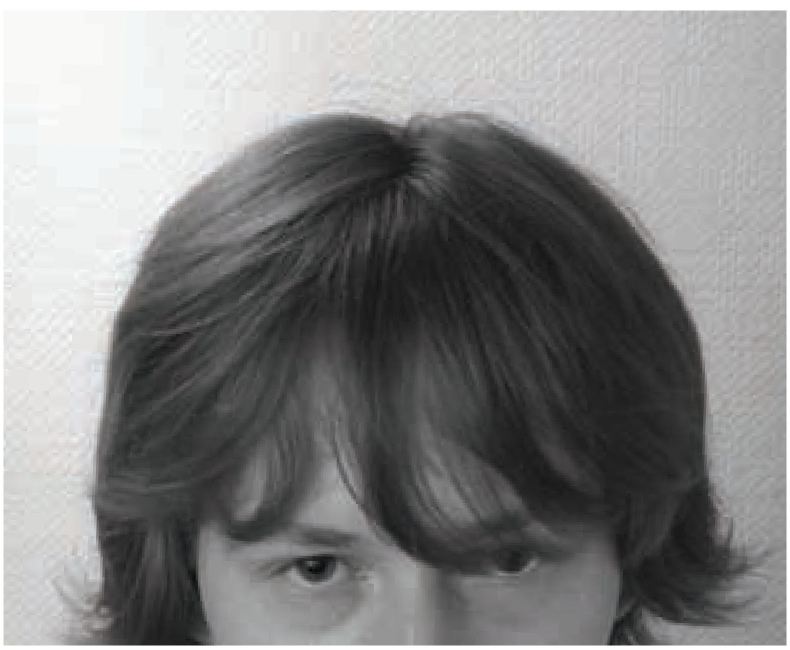
Как известно, в России геймеры традиционно предпочитают компьютерные игры приставочным, хотя в США и Европе (не говоря уже о Японии) все строго наоборот. Так получилось по разным причинам, главная из которых – то, что родители не готовы покупать детям технику, которая годится только для развлечений. В принципе. Однако читатели «Страны Игр» – люди более самостоятельные и современные. Они следят за развитием и мировой, и российской игровой индустрии, стараясь не отставать от прогресса. По последним исследованиям, 20% читателей «СИ» играют только на PC, 31% – только на приставках, а 49% – и на приставках, и на PC.

Долгое время российская консольная индустрия пребывала в зачаточном состоянии, на рынке была представлена только Sony, серьезных денег в раскрутку приставок и игр для них не вкладывалось. Однако все меняется. На днях я заходил в московский торговый центр «Черемушки» и поразился количеству игровых магазинов с консолями и играми для них (не менее двадцати). Я бы даже сказал, что диски для PC там можно найти с трудом, а вот приставочного софта – выше крыши. Конечно, это не самый показательный пример, ведь Москва – это далеко не вся Россия. Но, по крайней мере, где есть магазины общенациональных торговых сетей, там теперь есть и видеоигры. И у нас с вами появилась возможность не отставать от прогресса. А еще несколько лет назад ничего подобного не было даже в Москве.

Впрочем, не все так просто. Когда меня в последний раз спрашивали о долях консольного рынка в России, я ответил, что 40% занимает PS3, 40% – Xbox 360, 20% – Wii. Естественно, это неточные цифры, но они дают представление о том, что и в этом плане у нас рынок не такой, как в остальном мире. С портативными системами все еще смешнее, PSP обгоняет в России DS где-то в пять раз. Но теперь с выкладкой игр от Nintendo ситуация исправилась, под Новый год прошла весьма дорогая рекламная кампания на центральных телеканалах. Впрочем, аналогичная была и у Microsoft, да и баннеры PSP и PS3 где только ни висят. Так что, каким будет итог консольной войны конкретно на нашем рынке, предсказать пока невозможно. Зато видно, что практически впервые в истории индустрии Россия всерьез участвует в этой войне.

Напоследок замечу, что игры для первой Xbox по-прежнему продают за 100 рублей даже во вполне легальных магазинах. Никто не пытается ловить за руку и тех, кто производит левые картриджи для GBA. Так что, несмотря на весь прогресс, во многом Россия – загадочная страна, где по улицам бродят медведи, а в магазинах продаются приставки Mega Drive Portable и игры для «Денди» на русском языке. Но с каждым годом медведей становится все меньше и меньше, и это прекрасно.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	руководитель проектов игровой группы

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

MARIO PARTY DS

КАК УСТРОИТЬ КЛАССНУЮ ВЕЧЕРИНКУ С ДРУЗЬЯМИ-ГЕЙМЕРАМИ?

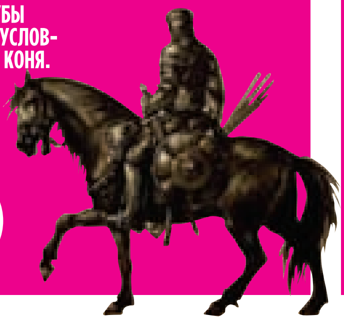


104

MOUNT & BLADE

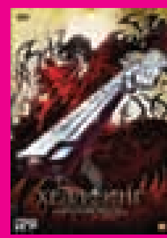
СМОТРИМ В ЗУБЫ БЕТА-ВЕРСИИ УСЛОВНО ДАРЕНОГО КОНЯ.

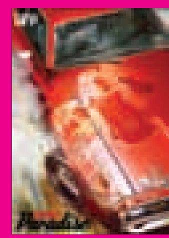
48



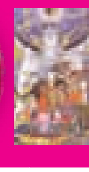
КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: HELLSING, BURNOUT PARADISE
НАКЛЕЙКА: FINAL FANTASY ANNIVERSARY EDITION









PS3 VS. XBOX 360. ЖЕЛЕЗО
СПЕЦ

У КОГО ПОЛИГОНОВ БОЛЬШЕ И ТЕКСТУРЫ ЯРЧЕ?



76

АГРЕССОРЫ НА ТРАССЕ: ИСТОРИЯ БОЕВЫХ ГОНОК
СПЕЦ

АВТОМОБИЛЬ – НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО УНИЧТОЖЕНИЯ!



24

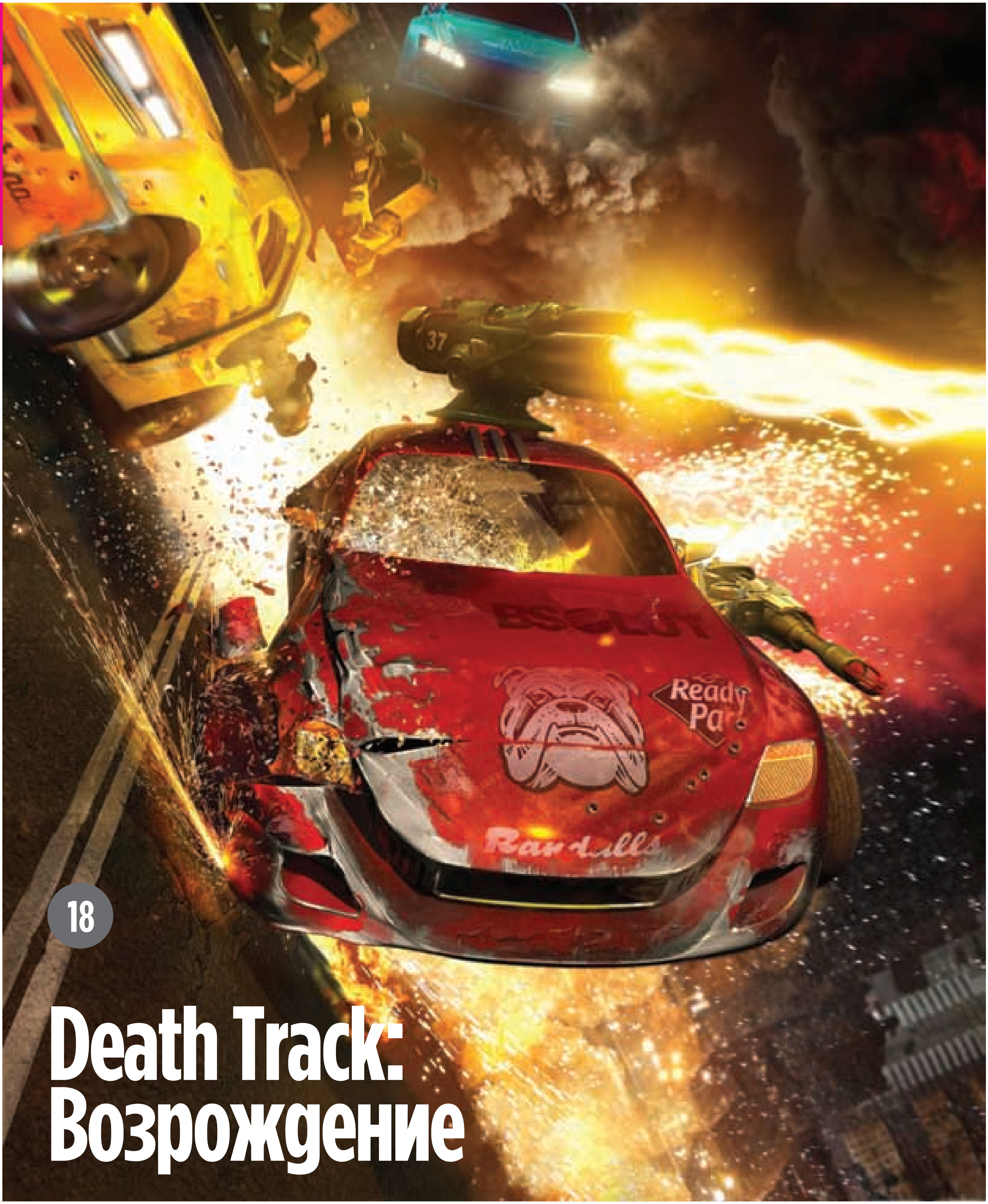
FRONT MISSION: ЕЩЕ ОДНА САГА О БОЕВЫХ РОБОТАХ
СПЕЦ

КТО БУДЕТ ОХРАНЯТЬ РУБЕЖИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ ЛЕТ?



70

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



18

Death Track: Возрождение

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

BURNOUT PARADISE

ХИТ!

НЕ БОЙТЕСЬ ВРЕЗАТЬСЯ В СОПЕРНИКА. СТРАХОВЫЕ КОМПАНИИ ВСЕ ОПЛАТЯТ.



90

FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

ОБЗОР

СТРАТЕГИЯ В КОНСОЛЬНОМ СТИЛЕ.



98

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

ОБЗОР

АВТОМОБИЛЬНЫЙ БОЕВИК ВОЗВРАЩАЕТСЯ. И ЭТО НЕ GTA.



110

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

В РАЗРАБОТКЕ

МИСТЕР КОНЬ И МИСТЕР СЛОН В ГНЕЗДЕ ПОРОКА.



46


21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКАНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ. ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ - МЕЖДУ ТЕМИ, КТО СОХРАНИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК, И ТЕМИ, КТО УТРАТИЛ ЕГО НАВСЕГДА.
WORLDSHIFT
• 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
• УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
• ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
• ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
• БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
• ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.
black sea studios
www.akella.com
союз
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

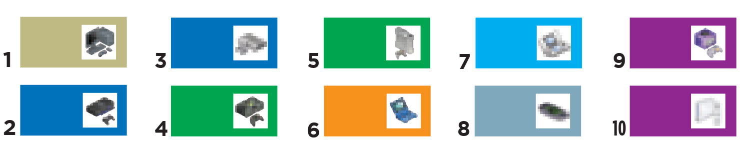
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

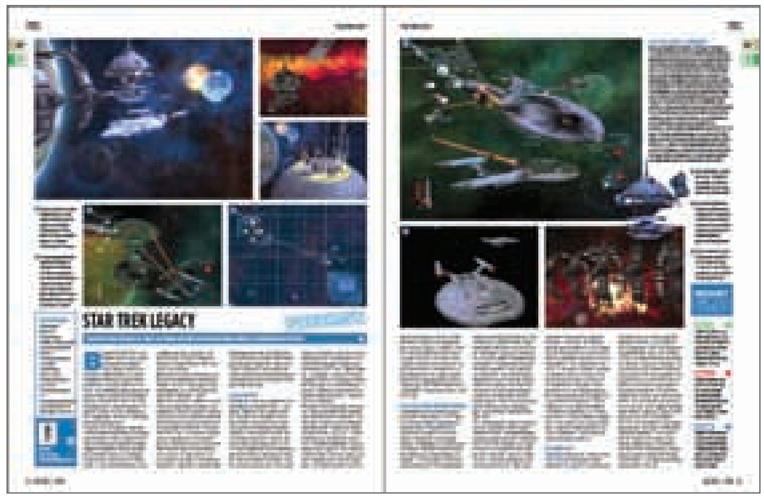
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

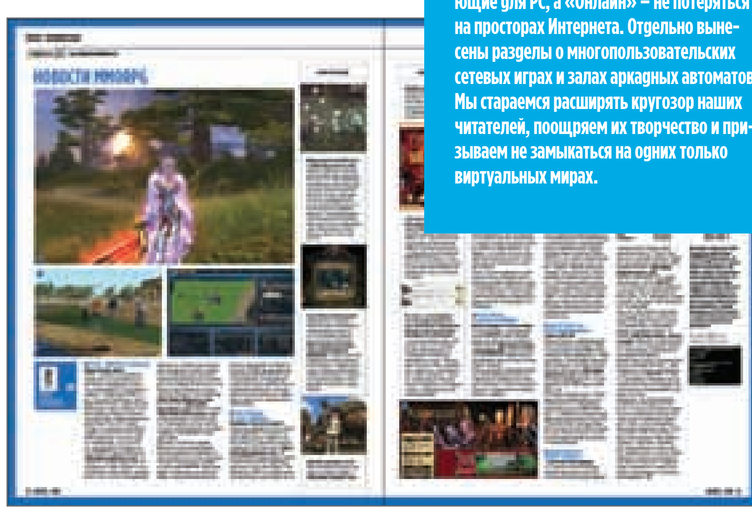


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.


Убей кровавого тирана - останови войну!
Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.
ОХОТА НА ФЮРЕРА
АРХИВЫ НКВД
Особенности игры:
Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика
Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
Захватывающий псевдореалистический сценарий
Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников
http://hitlercaput.akella.com
SPLINE
РЕКЛАМА





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

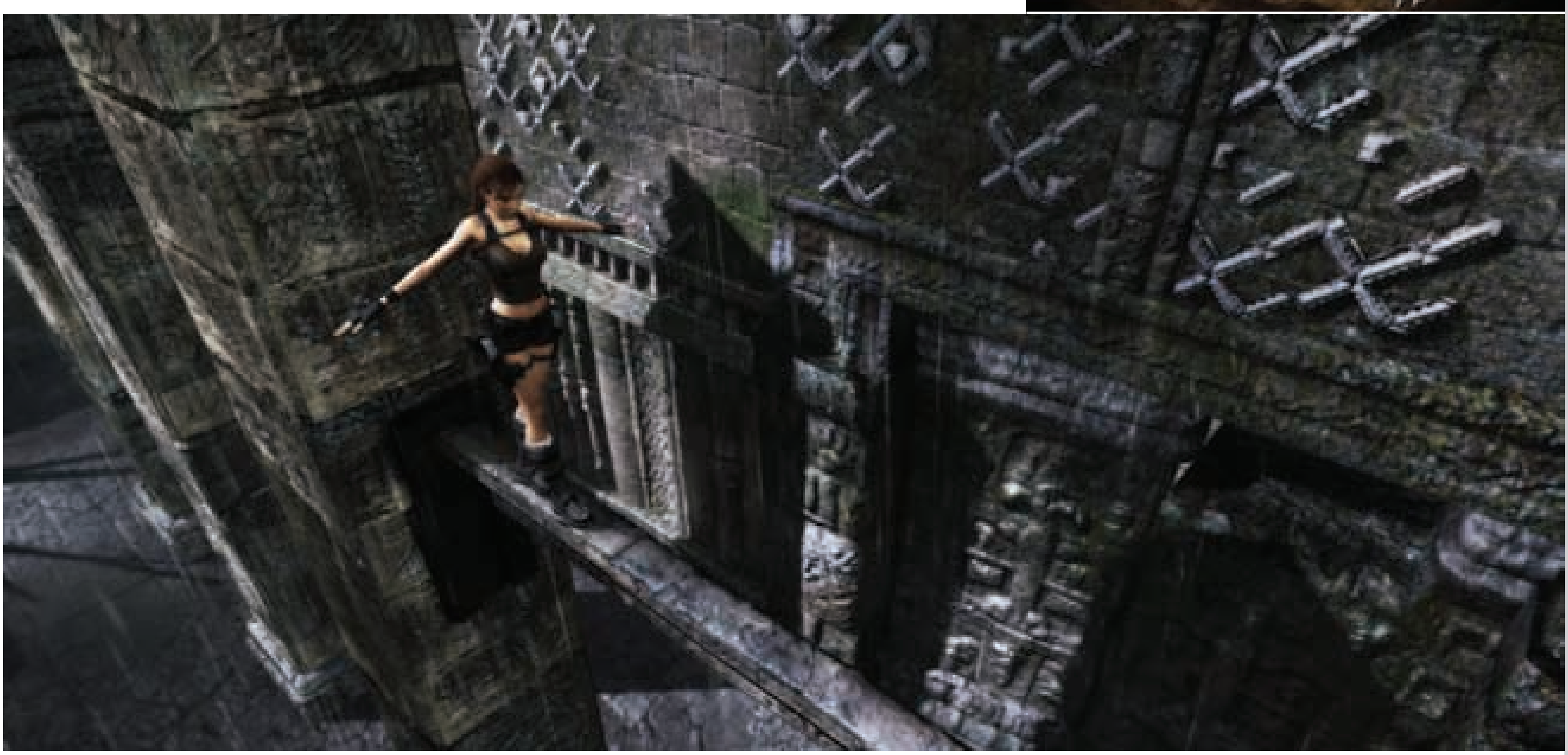
Главное событие последних месяцев, как ни странно, не имеет прямого отношения к деятельности игровых компаний. Toshiba объявила о сворачивании производства проигрывателей HD DVD – формата дисковых носителей нового поколения, который сама же и изобрела. Естественно, техническая поддержка уже проданных устройств продолжится столько, сколько понадобится, но вряд ли кинокомпании будут учитывать интересы их владельцев и выпускать много фильмов на HD DVD. Теперь на коне – Sony и ее Blu-Ray. Как справедливо замечают аналитики, пока что самый дешевый BR-плеер на рынке – приставка PlayStation 3, и ее продажи резко возрастут за счет любителей кино. Ровно такая же ситуация наблюдалась в 1999-2000 годах, когда PS2 активно раскупалась как дешевый DVD-плеер, и наличие или отсутствие хороших игр никак не влияло на успех приставки. К слову, продажи PlayStation 3, по данным Sony, достигли 10.5 млн. штук против примерно 1 млн. плееров HD DVD (не стоит забывать и о том, что в продаже есть и отдельные BR-плееры). Поэтому до сих пор не только BR-привод помогал подстегивать популярность приставки, но и приставка помогала Blu-ray одолеть HD DVD. Такая вот взаимовыручка.

Прямого ущерба Xbox 360 решение Toshiba не принесло. Хотя Microsoft и выражала поддержку именно HD DVD, и для Xbox 360 было выпущено периферийное устройства для чтения видео в этом формате, для игр HD DVD не использовался. Как заявляли в Microsoft, ничто не мешает компании подготовить BR-привод, если он будет востребован потребителями. Однако успехи конкурента вряд ли пойдут Xbox 360 на пользу. К тому же, в январе в США PS3 обошла конкурента по текущим продажам, заняв второе место после Wii. Аналитика EA предрекают, что в целом в мире в 2008 году разойдется больше PS3, чем Xbox 360 (первое место, опять же, останется за Wii). При этом в Европе и Японии PS3 будет безоговорочно лидировать, а в США – несколько уступать Xbox 360. В общем, консольные войны продолжатся, и конца им пока не видно.

Что любопытно, в числе проигравших могут оказаться... операторы залов игровых автоматов. По словам представителя Namco Bandai, популярность Wii бьет прежде всего по компаниям, производящим аркады, вроде Namco, Capcom и Sega Sammy. Вместо того, чтобы спускать деньги на жетоны в специально предназначенных для веселых компаний местах, геймеры предпочитают устраивать вечеринки за Wii у себя дома.

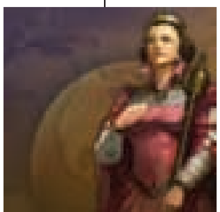
Наверняка, весьма важные новости об играх и индустрии (а не форматах HD-видео) вас ждут в следующем номере, куда попадет отчет с GDC 2008. Пока же мы можем рассказать вам кое-что о хорроре Dead Space и новой части Tomb Raider – оставайтесь с нами, читайте раздел «Новости».





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

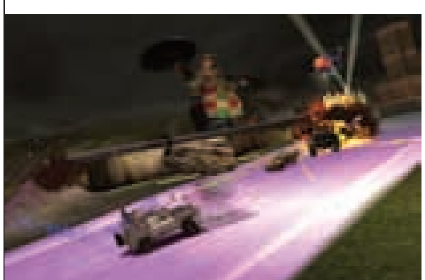
ЦИВИЛИЗОВАННАЯ DS



СИД МЕЙЕР И КАРМАННЫЕ ПРИСТАВКИ. Стали известны подробности версии Civilization Revolution для DS. Во-первых, по содержанию она не отличается от вариантов для Xbox 360 и PS3 (то же управление, те же 16 цивилизаций). Вся разница – в картинке, для DS она почти полностью двухмерна. Нижний экран отведен под карту, верхний же оставлен для просмотра статистики, городов, битв и всего прочего. В-третьих, по сети смогут схлестнуться четверо игроков. Запихнуть цивилизацию в карман американским геймерам удастся в апреле 2008 года.

ЗАГАДКИ ОТ ДЭВИДА ДЖАФФЕ

РАЗРАБОТЧИКИ ШУТЯТ О TWISTED METAL. Дэвид Джаффе (David Jaffe) из конторы Eat, Sleep, Play, которая занималась разработкой Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition для PS2, предложил игрокам ребус. Дескать, в его последней работе зашифрован намек на следующий проект. Всего спустя 48 часов после выхода новинки в продажу секрет был разгадан: «Twisted Metal is on PSTHREE». В Sony комментариев не дают, а вот Джаффе заявил, что следующий проект его студии для PS3 увидит свет в конце 2009 года. И есть все основания считать, что им станет Twisted Metal.



ФОКУС С РАСПИЛЕННОЙ НАПОПОЛАМ ЖЕНЩИНОЙ

ФИЛЬМ И ИГРА – ДВЕ ПОЛОВИНКИ. Раз в год на широких экранах появляется по-настоящему жуткое кино, от которого плохо не становится разве что санитарам в морге. Это, разумеется, «Пила» (Saw). Уже четыре части вышли в прокат, на подходе пятая и, не сомневайтесь, шестая. А игровое воплощение появится только во второй половине 2009 года. Сюжетная линия будет тесно переплетена с основной историей. Разрабатывается Saw на движке Unreal 3 и, судя по всему, выйдет на PS3 и Xbox 360.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Сайт TheAngryPixel.com, ссылаясь на «друзей из Microsoft», предположил, что Halo Wars, RTS для Xbox 360, не только выйдет на PC, но и предложит игрокам кроссплатформенные бои. Однако представители Microsoft заявили, что разработкой PC-версии никто не занимается и заняться не планирует.

Уилл Райт обещал выпустить Spore в апреле. Однако представители Electronic Arts предсказывают, что до 7 сентября европейцы будут тратить золотые запасы на что угодно, но только не на Spore.



УЧИТЕ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ С ТРУПАМИ

И ОТ ЗОМБИ БЫВАЕТ ПОЛЬЗА.

English of the Dead для DS – это точная копия известного рельсового шутера House of the Dead. Те же уровни, те же монстры, те же диалоги. Разница лишь в том, что нам не придется целиться в нежить и упырей. Вместо этого, игрокам предстоит переводить японские слова, которые появляются над монстрами, на английский и записывать их стилусом. Если работа будет проделана верно, зомби и вурдалаки прокричат на прощанье переведенное слово и покорно погибнут. Тут тебе и правописание, и произношение. С боссами все сложнее: нам задают вопрос по-японски, а мы должны ответить по-английски. Жители Страны Восходящего Солнца опробуют силу слова уже во втором квартале этого года.

DEAD SPACE В ДЕТАЛЯХ

КАКАЯ ЖЕ НФ БЕЗ ЗАИГРЫВАНИЙ С ГРАВИТАЦИЕЙ И ВРЕМЕНЕМ?

Ударно пополняется копилка сведений о Dead Space, научнофантастическом хорроре для PS3, Xbox 360 и PC. Напомним, мы в роли инженера Исаака Кларка (Isaac Clarke) отправляемся на космический корабль Исимура (Ishimura), а на межгалактической посудине полный кавардак. Пришельцы прикончили весь экипаж, так что Исаак бродит по кораблю в гордом одиночестве, отбиваясь от злобных инопланетян. По задумке разработчиков, Dead Space должна прежде всего нагонять ужас, однако журналисты, которым удалось поглядеть на игру вживую, докладывают: не Silent Hill вдохновлялись создатели, а скорее Doom 3. Дескать, все очень предсказуемо, и мурашки по спине не бегают. Впрочем, судить об этом до выхода Dead Space рано.

Как бы там ни было, разработчики обещают геймерам полную свободу действий. На каждом уровне нам выдают сразу несколько задач, которые предлагается решать в любой последовательности. Прощайте, унылые коридоры и однообразный отстрел иноземной живности.

В одних головоломках придется приспосабливаться к невесомости: например, задействовать гравитационную пушку, чтобы обрести почву под ногами, пока враги барахтаются в пространстве. Для решения других пригодится стазисное ружье (stasis gun): оно создает пузырь, время в котором замедляется. Притормаживать разрешено не только различные механизмы или процессы, но и монстров, так что над несчастными можно будет всласть поглумиться в духе Timeshift. Впрочем, о более традиционном оружии пока известно мало.

Выход Dead Space по-прежнему намечен на вторую половину текущего года.





ВОЗВРАЩЕНИЕ КРОФТ

ПОСЛЕ ЮБИЛЕЯ ЛАРА УЧИТСЯ НОВЫМ ТРЮКАМ.

Наконец стали известны особенности игрового процесса Tomb Raider Underworld. Дизайнеры сформулировали три основных принципа, по которым строится геймплей. Во-первых, это концепция «Лара против мира». Она подразумевает, что сексапильный археолог проникнет туда, куда еще не ступала нога человека, а безопасными такие прогулки в Tomb Raider не бывают. Во-вторых, Лара будет влиять на мир, а мир – на Лару. Например, обещано честное отображение того, как герой взаимодействует с окружающей средой: Лара пробежалась по лесу – запачкалась; прошел дождь – одежда стала чистой, но промокла до нитки. В-третьих, мисс Крофт будет делать то, что захочет игрок: одного-единственного верного пути от пункта А до пункта Я не предполагается. Нам придется самостоятельно выбирать маршрут и прямо-таки продираться через лианы, скалы, деревья и прочие терновые кусты.
Для наглядности джентльмены из Crystal Dynamics продемонстрировали прессе один из уровней, руины поселения майя в Мексике. Ларе необходимо отыскать артефакт, некую черепушку. Вот только вокруг шастают браконьеры, охотящиеся на ягуаров. Самое скверное, что ягуары в этих местах действительно есть, так что нам придется иметь дело и с теми, и с другими. Кстати, браконьеры и ягуары – хитрейшие создания: атакуют группами, устраивают засады, ищут укрытия, а чуть что – дают деру так, что в ушах свистит. Впрочем, это обязательная программа, которую обещает любой разработчик (если он работает не над Cooking Mama). Как бы там ни было, у каждого болванчика под руководством искусственного интеллекта есть своя зона обзора, так что можно и прошмыгнуть мимо, а то и натравить друг на дружку охотника и большую кошку, чтобы передохнуть и поизучать наскальные рисунки в сторонке.
В показанном уровне большую роль играла палочка-выручалочка: ею можно огреть ягуара, чтобы тот отбежал; с ее помощью можно взбираться по отвесным стенам, вкалывая ее в расщелины и использовать вместо мостов. Вдобавок, воткнутые в землю палки и другие метки облегчат ориентирование на местности.
Tomb Raider Underworld выйдет на PS3, PC и Xbox 360 в четвертом квартале.

ПОРА ДЕЛАТЬ ПРЕДЗАКАЗЫ

ТРИ ПЕРВЫХ MGS ЗА СМЕШНЫЕ ДЕНЬГИ.

Антология для поклонников Солида Снейка, Metal Gear Solid: The Essential Collection для PS2, поступит в продажу 18 марта 2008 года (увы, только в Штатах). В нее войдут оригинальная Metal Gear Solid (не Twin Snakes), Metal Gear Solid 2: Substance и Metal Gear Solid 3: Subsistence с одним исключением: без второго диска MGS3:S. Это значит, что демотеатра, онлайновых баталий и обезьянок из Ape Escape не будет. Зато цена комплекта просто фантастическая – $29.99.

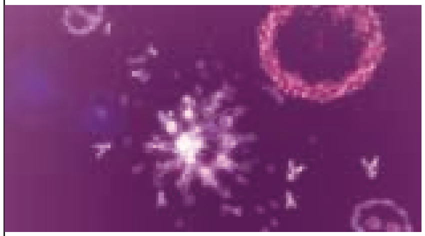


КОРОТКИЕ НОВОСТИ

FLOW НА PSP

И КОГДА ВЕСЬ ЭТОТ ПЛАНКТОН ПОЖРУТ?

flOw, которая начала как простенькая браузерная казуальная игра и доросла до скачиваемого проекта для PS3, пожалует и на PSP, причем приобрести ее в PS Store удастся уже с 6 марта. Цена пока не разглашается, зато известно, что дизайн будет точь-в-точь, как у сестрицы с PS3. Для заядлых планктоноводов обещан сетевой режим.



ROCK BAND В КАЖДЫЙ ДОМ



WII – ПЕРВАЯ В СПИСКЕ.

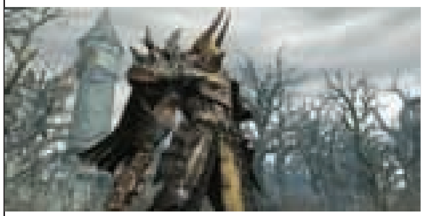
Rock Band появится не только на PS2, PS3 и Xbox 360, но и на Wii. К сожалению, ни о инструментах, ни о дополнительных песнях, ни о дате выхода новой версии ничего не известно. Однако Джон Ричительло (John Riccitiello), глава Electronic Arts, говорит о выходе Wii-варианта Rock Band, как о чем-то скором. «Рано или поздно мы выпустим Rock Band на каждой платформе» – заявил Риккитиелло.



ГОРИМ!

MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ACTION REAL TIME STRATEGY?

Kingdom Under Fire II официально анонсирована для «PC и консолей». Никаких конкретных платформ не названо, но есть подозрения, что под «консолями» подразумевается Xbox 360, потому что два первых выпуска сериала вышли на первом «Ящике Билла». Во второй части мы встретимся не только с Темным Легионом (Dark Legion) и Альянсом Людей (Human Alliance), но и с третьей, пока неназванной стороной. Нам обещан сетевой режим, а также осада крепостей (как и положено, с катапультами). Выход Kingdom Under Fire II назначен на 2009 год.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Star Ocean 2 Second Evolution, римейк классической RPG, выйдет на PSP в Японии 2 апреля. Игроков ожидает новая анимация, редизайн персонажей и полная озвучка сюжетных сцен. Вероятно, мировой релиз состоится чуть позже.

Президент Square Enix Ёити Вада (Yoichi Wada) сказал о Dragon Quest IX для DS: «Она почти готова». И больше ни слова. Дата выхода, между тем, по-прежнему неизвестна.





КТО ПОДСТАВИЛ ДЮКА НЮКЕМА?

ОБНАРОДОВАНА ЧРЕЗВЫЧАЙНО СЕКРЕТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ.

Dallas Business Journal опубликовал интервью с ведущим дизайнером студии 3D Realms Скоттом Миллером (Scott Miller). В статье говорилось, что Duke Nukem Forever выйдет в течение 10 месяцев на PS3, Xbox 360 и PC. Однако вскоре выяснилось, что замечания Миллера касательно даты выхода и целевых платформ не должны были попасть в материал. Представители 3D Realms поспешили заявить, что все эти сведения официально не подтверждены, а проект поступит в продажу тогда, когда будет завершен. Что ж, охотно верим. Кто-кто, а 3D Realms никогда особенно не стеснялась переносить релизы.
Кстати, в этом году на просторы Xbox Live Arcade ворвется классический Duke Nukem 3D. Hail, как говорится, to the king, baby!

СТИВЕН СПИЛБЕРГ ПОЛОЖИЛ ГЛАЗ НА КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

ИМЕНИТЫЙ РЕЖИССЕР СОЗДАЕТ ЭКСКЛЮЗИВ ДЛЯ WII.



Стивен Спилберг и Electronic Arts поделились с общественностью вестями о совместном проекте. Игра носит название Boom Blox и выходит в США в этом мае. Что это, шутер на тему Второй Мировой? Нет. Приключения Индианы Джонса? Мимо. Будут ли там динозавры? Увы. Boom Blox – эксклюзивный пазл для Wii. Командуют парадом в игре кирпичики (они же blox), которые можно кидать, обстреливать и взрывать. Словом, с ними можно делать все, что позволит фантазия и движок Havok. Задача геймера – разломать все кирпичики за меньшее число ходов. Для этого по блокам надо запульнуть от души бейсбольным мячом, шаром для боулинга, бомбой или тем, что подвернется под руку. Геймплей напоминает боулинг из Wii Sports: замахиваемся, жмем А, отпускаем. Можно обойтись и без «нунчака», но он открывает доступ к любопытной фишке: наблюдать, как красиво разлетаются кирпичи в slo-mo (это же Спилберг, не забывайте). Блоки, кстати, бывают разные. Красные, например, взрываются, если их тронешь; фиолетовые исчезают при первом же контакте; зеленые выделяют странный газ. Все особенности надо учитывать, чтобы играть как можно эффективнее.
Тем не менее, Boom Blox – не какой-нибудь трехмерный Arcanoid. По уровням расхаживают персонажи-параллелепипеды, коих насчитывается более 30 типов – каждый со своими повадками. Например, прямоугольные курицы закладывают бомбы, не менее прямоугольные бобры занимаются саперской работой, а кирпичики с косой и в балахоне убивают всех подряд. Кроме того, обещан и редактор уровней, и сюжет, и сетевой режим.
Ожидали от Спилберга чего-то большего? Не стоит отчаиваться. Знаменитый режиссер трудится также и над другим проектом, научно-фантастическим приключением для PS3 и Xbox 360. Вот оно-то и должно быть грандиозным.





KOSS®
www.koss.ru
Наслаждайтесь фильмами, любимой музыкой или компьютерными играми, не создавая неудобств Вашим близким.
Активное шумоподавление, усиление низких частот и просто отличный звук!
Наушники KOSS — профессиональный подход к звуку.
фильмы
игры
музыка
Наушники KOSS – лучший выбор для домашнего использования
шумоподавляющий микрофон
активные басы
HQ2
• вибрация на низких частотах *
• 40 часов работы от 2х батареек AAA *
• высокое качество звукопередачи
• превосходная звукоизоляция
* в режиме «включенная вибрация»
QZPRO
• наушники с системой активного шумоподавления
• снижение раздражающих внешних низкочастотных шумов до 80%
• 30 часов работы от 2 батареек AAA (с включенным шумоподавлением)
• улучшенная пассивная звукоизоляция
• складная конструкция
• в комплекте специальный переходник для использования в самолетах
SB49
• превосходная гарнитура: отличный звук и комфортное ношение
• широкий частотный диапазон и глубокие реалистичные басы
• высокая чувствительность обеспечивает высокую громкость и отличную слышимость самых тихих звуков
• исключительно низкий коэффициент искажений на уровне профессиональных наушников
• качественный электретный микрофон
BLADE GROUP OF COMPANIES
Официальный дистрибьютор — группа компаний BLADE
Телефон (+7 495) 777-23-73 (многоканальный)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

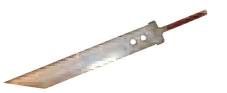
EA ПРЕДСКАЗЫВАЕТ БУДУЩЕЕ



ГЛАВНЫМ ПЛАЦДАРМОМ NEXT-GEN ВОЙН СТАНЕТ ЕВРОПА.

Как утверждают эксперты EA, в 2008 году Wii останется наиболее охотно покупаемой консолью, а вот второе место отвоюет PlayStation 3 за счет успеха в Европе: ожидается, что за год жители Старого света расхватают от 5 до 6 млн консолей от Sony в противовес всего 1.5 – 2.5 млн Xbox 360. В Штатах же результаты next-gen соперниц будут примерно одинаковыми: от 4.5 до 5.5 млн проданных экземпляров. В стане карманных приставок перемен, согласно прогнозам аналитиков, не предвидится: DS с двукратным преимуществом обгонит PSP.

МЕЧ ДО СУДА ДОВЕДЕТ



SQUARE ENIX НЕ ДАСТ НИКОМУ НАЖИТЬСЯ НА ГАНБЛЕЙДАХ.

Компания Square Enix подала в суд на американских предпринимателей, занимавшихся распространением нелицензированных товаров по мотивам ее игр – в частности, сувенирного оружия. Поводом для иска послужил ящик мечей, которые уже никогда не попадут в руки к косплеерам Клауда и Сефирота, – их конфисковали на границе таможенники. «Square Enix очень ценит отношение фэнов, их энтузиазм, но в то же время мы обязаны защищать нашу интеллектуальную собственность, чтобы не лишиться тех прав, которые позволяют нам создавать увлекательные для фэнов игры» – заявил Ясухико Хасегава, старший юрисконсульт компании.



УСПЕХИ FOLDING@HOME

МИЛЛИОН PS3 НА СЛУЖБЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ.

Компания Sony сообщила, что число владельцев PS3, присоединившихся к программе Folding@home перевалило за миллион. Напомним, что цель Folding@home – с помощью распределенных вычислений (т.е. расчетов, задействующих ресурсы множества компьютеров) помочь ученым из Стэнфордского университета проанализировать процесс сворачивания белков (отсюда и название – Folding), а также выяснить, как возникают дефектные белки, имеющие отношение к различным болезням: от склероза до одной из разновидностей диабета.

Вслед за переходом компании Warner в стан поклонников Blu-ray, Microsoft снизила цену на внешний HD-DVD привод для Xbox 360 в Штатах, Канаде и Новой Зеландии на $50 (напомним, что раньше она составляла $179.99).





БЛЕСК И НИЩЕТА 3D-ГРАФИКИ

ЧТО ДУМАЮТ В EA О ФОТОРЕАЛИЗМЕ В ИГРАХ И ПРОЕКТАХ ПО ЛИЦЕНЗИИ?

В интервью сайту gamesindustry.biz старший вице-президент EA Гленн Энтис (Glenn Entis) поделился мыслями о том, следует ли гнаться за сверхреалистичным изображением в играх и какие сложности связаны с разработкой проектов по кинолицензии.

По его словам, иллюзия убедительности сохраняется до тех пор, пока не отказывает самое слабое звено в цепи. Например, с любителями фильмов был однажды проведен такой эксперимент: лента демонстрировалась в плохом качестве, но звук шел отличный, и зрители все стерпели. Зато, когда качество картинки стало отменным, а звук испортился, зал начал пустеть. В играх же роль слабого звена, как утверждает Энтис, берет на себя управление. Если отлично отрендеренной моделью неудобно управлять, впечатление от прохождения мгновенно портится и погружения в события уже не происходит.

Более того, хотя сам вице-президент получил художественное образование, он не считает отличную графику высшей целью, к которой нужно непременно стремиться, – важней всего геймплей. Те же Wii и DS исповедуют именно эту идею, ухитряясь привить интерес к играм даже тем, кто раньше и думать не хотел о том, чтобы проводить время за консолями. А для рынка в целом приток новой аудитории очень важен.

Энтис также уверен, что новинки по кинолицензиям могут быть не хуже проектов, которые с фильмами никак не связаны. Вся сложность в том, что лицензированный продукт порой выпускают в полуготовом виде – лишь бы он попал на прилавки вовремя. И геймеры это уже хорошо усвоили: к подобным новинкам они относятся скептически. Наиболее многообещающее решение, по мнению Энтиса, таково: игра и фильм создаются параллельно, при тесном взаимодействии разработчиков и режиссера.

В ЧЕМ СЕКРЕТ УСПЕХА BLIZZARD?

КАК ГЛАВА СТУДИИ ДРЕССИРУЕТ ИЗДАТЕЛЕЙ-НАЧАЛЬНИКОВ.

Глава и со-основатель Blizzard, Майк Морхейм (Mike Morhaime) уверен, что секрет успеха студии – в независимости. «В 1994 году нас приобрела компания Davidson, но вмешиваться в нашу работу владельцы отказались, предоставив нам полную творческую свободу. Так что хоть юридически студия сменила хозяев, мы по-прежнему чувствовали, что вольны сами решать: как нам поступать и какие игры создавать». С тех пор Blizzard продолжала ходить по рукам: в 1996, когда саму Davidson приобрела компания CUC, и в 1999, когда после краха CUC студия досталась французскому издателю Havas, а его в том же году купила Vivendi. Все это время Морхейм старался не допускать, чтобы корпоративные начальники вмешивались в работу его подчиненных. Роб Пардо (Rob Pardo) подтверждает: «Мы не предоставляем наши проекты на суд компании-владельца, нам не требуется одобрение сверху». Коллеги даже шутят, что Морхейм тренирует всех новых боссов, которые ему достаются, но возможно, Роберту Котику из Activision инструктаж не потребуется: в игровой индустрии он уже довольно давно. Вдобавок, отличным «послужным списком» Blizzard обязана и тому, что не боится задерживать или отменять выпуск продуктов, если они не соответствуют стандартам студии. «Нам повезло, что у нас столько удачных проектов на счету. Мы можем принимать нелегкие решения и не сомневаться, что в долгосрочной перспективе они окажутся удачными».









WII ОБРЕКАЕТ АРКАДНЫЕ ЗАЛЫ НА ГИБЕЛЬ?

SEGA SAMMY, NAMCO BANDAI И CAPCOM ПОДСЧИТЫВАЮТ УБЫТКИ.

Sega Sammy переживает нелегкие времена. С апреля по декабрь прошлого года компания лишилась 15.77 млрд йен (приблизительно $147 млн), хотя в аналогичный период позапрошлого года, напротив, благоденствовала – тогда прибыль составила 49.38 млрд йен ($463 млн). Положение, согласно официальному отчету, не спасли ни автоматы «пачинко», ни даже удачные продажи Mario & Sonic at the Olympic Games за океаном – на родине видеоигры расходились куда хуже, чем на Западе. Чтобы справиться с невзгодами, Sega Sammy уже закрыла по всему миру 110 неприбыльных центров развлечений, урезала премии для руководящего состава, а теперь сокращает штат – работы лишатся 400 сотрудников. Надеемся, что неурядицы не скажутся на графике релизов игр, а Senjou no Valkyrie, тактическая RPG для PS3, таки переберется за океан.

От упадка интереса к аркадам пострадали и другие крупные компании. Namco Bandai собирается закрыть примерно 20% собственных развлекательных центров и уже сейчас вычеркнула из графы «прибыль» в прогнозе итогов финансового года 16.5 млрд йен ($155.4 млн), тем самым сократив предполагаемую цифру на 38%. «Все больше людей предпочитают играть дома. Дети тратят карманные деньги на Wii вместо того, чтобы спускать их в аркадных залах» – сокрушается Юдзи Матида, представитель Namco Bandai. Какую консоль винят в Capcom, неизвестно, – убытки от автоматов компенсируются ударными продажами Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Кстати, для все той же Wii.

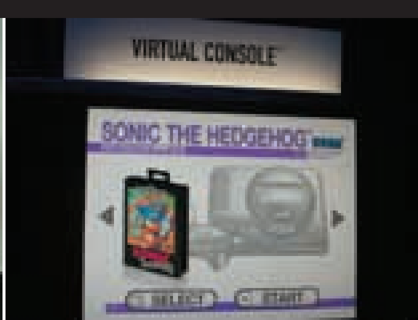
NINTENDO НЕНАВИДИТ ДИСТРИБЬЮТОРОВ?

САТОРУ ИВАТА ОПРОВЕРГАЕТ СЛУХИ.

Президент Nintendo, Сатору Ивата, объявил, что с помощью онлайновой службы Virtual Console компания продала 10 млн игр, но отказываться от обычных коробок с дисками не планирует: Интернет-супермаркеты не отобьют хлеб у оффлайновых магазинов еще, по меньшей мере, три года. «Успех Virtual Console доказывает: у подобной модели распространения отличные перспективы, но и стандартный способ хорош тем, что гарантирует прибыль в определенных размерах. Вдобавок, приобретать игры на дисках у многих вошло в привычку, чем также не следует пренебрегать в будущем» – заявил Ивата-сан. – «Хотя полагаться только на них отныне нельзя. Стоимость материалов и дистрибьюторские наценки не позволяют сделать цену гибче. Не всегда просто рассчитать и тираж. Кроме того, большинство продуктов быстро теряют новизну и уже спустя месяц после релиза вынуждены уступать место на полках свежим поступлениям.»

Разъяснять достоинства и недостатки разных способов дистрибуции, президент Nintendo взялся не случайно: на носу запуск службы WiiWare, и партнеры волнуются, не повредят ли онлайновые продажи оффлайновым. Как сообщает Ивата, главная цель WiiWare – не подложить свинью дистрибьюторам, а дать дорогу тем проектам, которые иначе не смогли бы попасть на рынок.





Хит-парады

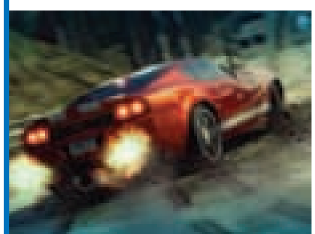
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

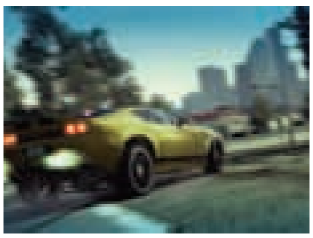
Burnout Paradise добралась до отечественных хит-парадов одновременно с зарубежными – редкий случай. Впрочем, других новинок в западных чартах на этот раз не объявилось. В Великобритании мы видим старых знакомых: Wii Play, две части Brain Training, ежегодные рестлинг и футбол, Марио и очередной громкий шутер. В российских хит-парадах дела обстоят так же – вечный круговорот Black, Killzone, Tekken, The Sims 2, World of Warcraft, Need for Speed, FIFA, Call of Duty и Grand Theft Auto. Схожее постоянство наблюдается и на японском рынке, где уже третий год господствует Nintendo. На этой неделе ей составила конкуренцию Konami с портативной версией Pro Evolution Soccer 2008. Заметного успеха добилась и игра по мотивам популярного аниме-сериала Lucky Star. PSP-порт ранее вышедшей на GBA тактической RPG Yggdra Union сверхпопулярным не стал, стартовав лишь на восьмой строчке хит-парада.



Rayman Raving Rabbids 2
ПЛАТФОРМА: WII

Европейский хит-парад

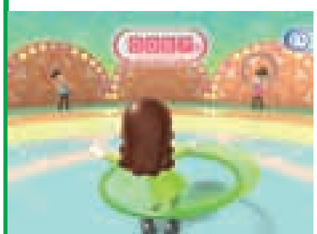




■	1	Burnout Paradise	Electronic Arts
▲	2	Wii Play	Nintendo
▼	3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
▼	4	Mario & Sonic at Olympic Games	Sega
▼	5	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
▲	6	FIFA 08	Electronic Arts
▼	7	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo
▲	8	WWE Smackdown! vs RAW 2008	THQ
▼	9	Assassin's Creed	Ubisoft
▼	10	The Simpsons Game	Electronic Arts

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

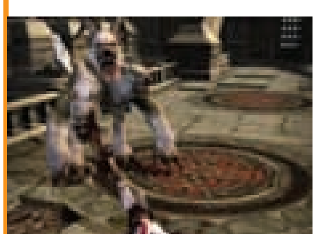


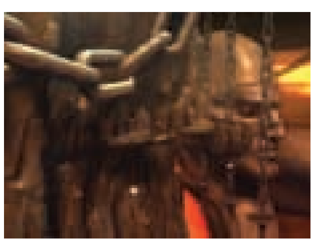


—	1	Wii Fit	Nintendo	Wii
■	2	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	PSP
■	3	Lucky Star: Misasagi Sakura Gakuen Sakura Fuji Festival	Kadokawa	PS2
▼	4	Mario and Sonic at the Olympic Games	Nintendo	DS
▼	5	Wii Sports	Nintendo	Wii
▼	6	Mario Party DS	Nintendo	DS
■	7	Doraemon Baseball: Dramatic Stadium	Namco Bandai	DS
■	8	Yggdra Union	Sting	PSP
▼	9	Monster Hunter Portable 2	Capcom	PSP
▼	10	Professor Layton and Pandora's Box	Level 5	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

PS2 (GamePark)

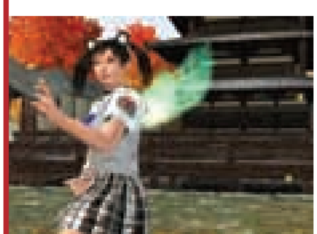


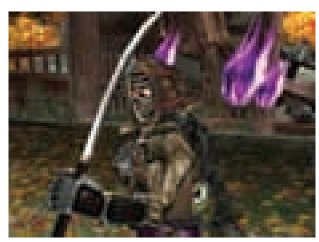


▲	1	God of War II (русская версия)
—	2	Need for Speed ProStreet
▼	3	Black
▲	4	Tekken 5
▼	5	Need for Speed: Most Wanted
▼	6	FIFA 08
▲	7	Killzone (русская версия)
▲	8	DreamWorks Triple Adventure Pack
▲	9	Final Fantasy XII
▲	10	Gran Turismo 4

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)





▲	1	Tekken: Dark Resurrection
▲	2	Loco Roco (русская версия)
▼	3	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▲	4	Pursuit Force: Extreme Justice
▲	5	Крэш: Битва титанов
▼	6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	7	FIFA 08
▲	8	Naruto: Ultimate Ninja Heroes
▼	9	Рататуй
▲	10	The Simpsons Game

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

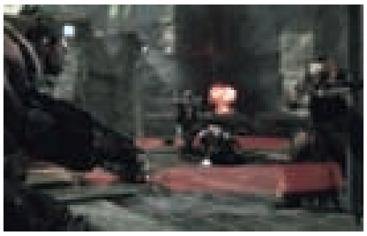
▲ игра поднялась в хит-параде

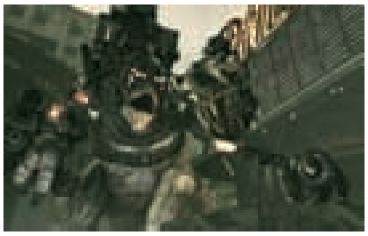
▼ игра опустилась

■ впервые попала

— позиция не изменилась

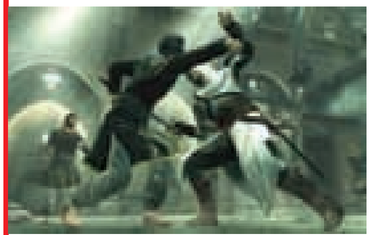
PC (Box)

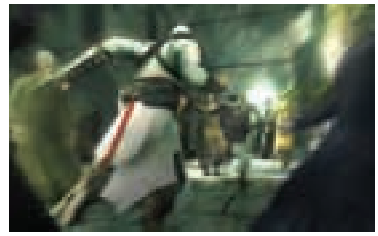




1	Gears of War
2	Crysis
3	Need for Speed ProStreet
4	Empire Earth III
5	World of Warcraft
6	F.E.A.R. Проект «Персей»
7	StarCraft + StarCraft Expansion Set
8	Diablo 2
9	The Sims 2: Молодежный стиль. Каталог
10	World of Warcraft: The Burning Crusade

Xbox 360





1	Assassin's Creed
2	Burnout Paradise
3	Mass Effect
4	Call of Duty 4: Modern Warfare
5	Need for Speed ProStreet
6	Kane & Lynch: Dead Men
7	The Orange Box
8	FIFA 08
9	Fight Night Round 3
10	NHL 08

Nintendo (DS и Wii)

1	Wii Zapper + Link's Crossbow Training	Wii
2	Wii Play	Wii
3	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
4	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Wii
5	Super Mario Galaxy	Wii
6	Resident Evil 4	Wii
7	Call of Duty 3	Wii
8	Endless Ocean	Wii
9	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii
10	Guitar HEro 3	Wii

PS3

1	Burnout Paradise
2	Uncharted: Drake's Fortune
3	Need for Speed ProStreet
4	Call of Duty 4: Modern Warfare
5	Kane & Lynch: Dead Men
6	TimeShift
7	FIFA 08
8	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
9	The Orange Box
10	Virtua Fighter 5

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ



Горящая путевка по столицам мира.

«Гонки со стрельбой» – жанр очень сложный как для разработчиков, так и для игроков. Добраться первым к финишу – это понятно. Всех перестрелять – тоже самая обычная задача. Однако когда два этих «ремесла» смешиваются, получается такой взрывоопасный коктейль, что бутылку (то бишь диск) с ним и в руки-то брать боязно. Одно дело пролетать на скорости «под двести» мимо безоружного соперника, и совсем другое – подрезать быстроходный броневик, который неминуемо придаст тебе дополнительное ускорение чем-нибудь вроде ракеты «автомобиль-автомобиль», а если пристроиться ему в хвост, рассыплет за собой мины или рвущие шины колючки. И даже когда ты можешь ему ответить, перед тобой встает дилемма: сосредоточиться ли на низведении врага или все-таки следить за дорогой? Сфокусировать внимание и на вождении, и на перестрелке очень непросто. Можно, конечно, все оружие сделать самонаводящимся, машину поставить на автопилот, а игроку позволить только проводить тюнинг, покупать амуницию да переключаться между стволами во время гонки, время от времени лениво нажимая на кнопку выстрела, когда системы наведения захватят вражескую футуристическую колесницу. Как бы смешно это ни звучало, но в оригинальной DeathTrack (1990 год, разработана Dynamix, издана Activision, мы ее еще не раз вспомним) игроку действительно позволялось включить автопилот, хотя руководство и предупреждало, что настоящие «трекеры» им не пользуются. Было там и оружие с самонаведением – не только ракеты, но и знаменитые «терминаторы», похожие на промышленные полотеры из московского метрополитена, в которые вдруг вселился дух пилота-камикадзе. Наконец, еще одна важная деталь, облегчающая ведение боевых действий – узкая дорога, на которой едва могут разъехаться три машины. Если уж ты догнал врага (или он тебя), промахнуться сложно. Зато вокруг трассы – чистое поле, безжалостно тормозящее колымагу, впрочем, без ущерба здоровью.



Увы, обвесы ближнего боя – резаки на колесах и бамперные шипы – в новый проект из старого DeathTrack не перекочевали.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC

ЖАНР:
racing.car_combat

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
505 Games

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»

РАЗРАБОТЧИК:
SkyFallen

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН:
www.deathtrack.ru

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ

Отменный дизайн трасс. Разнообразие игровых режимов, интересная система заданий.

МИНУСЫ

Малая разрушаемость ландшафта. Дисбаланс «модерна» и «классики». Маловат ассортимент оружия. Нет мультиплеера.

РЕЗЮМЕ

Отличный римейк и важное событие для жанра. Новый эталон, с которым будут сравнивать все, что выйдет позже.



Даже если вы уничтожите всех противников, вам все равно придется проехать оставшиеся круги.



Поврежденный болид немного «зажевывается» визуально, но об отказе отдельных систем или потере, скажем, колес речи не идет. На все про все – одна линеечка брони.



Один неверный поворот на дороге – и мы увидим спрайтовое чрево Парижа.

Наконец, ключевой ингредиент – атмосфера «мрачного будущего», где мегакорпорации захватили власть, женщины смертельно опасны, а мужчины носят макияж. О десятке безумных гонщиков, ваших соперников, было известно немногое – откуда они родом, на какой машине ездят, какое оружие предпочитают, какую еду любят. Оцифрованная фотография да глупый лозунг вроде «води аккуратно, а то колеса оторву» должны были заставить нашу фантазию работать по полной, представляя живого человека за рулем машинки в двадцать полигонов.

Но хватит жить в прошлом. Захлопываем дверцу «Хеллкэта», разгоняемся до 88 миль в час – и мы в две тысячи восьмом. Здесь никто уже не использует сканированные фотографии в качестве портретов персонажей – ведь есть замечательные... комиксы? Разнобой художественных средств в новой Death Track несколько удручает – дикторшу телевидения играет живая актриса, гонщиков в роликах изображают трехмерные модели, а на трассе – всплывающие в уголке экрана рисованные портреты, выкрикивающие фразы вполне в духе своих предков: «Пожалуйста, не стреляйте мне в спину», или «Ты ездишь не по фэн-шуй!» (это выдает, как вы догадались, гонщица-азиатка).

Падение восьми столиц

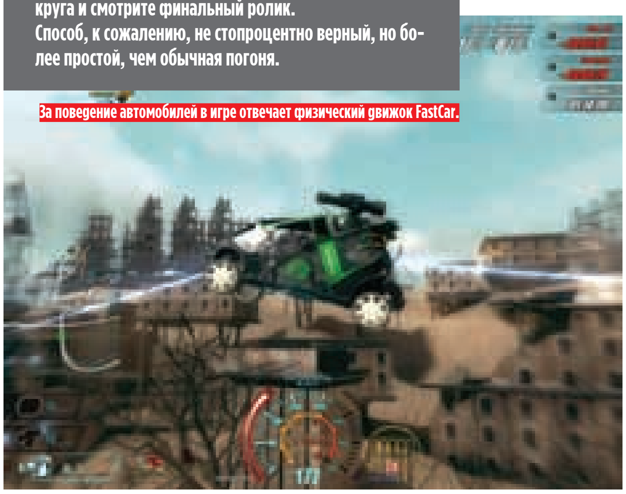
Чтобы открыть все трассы и режимы, надо пройти сюжет, но он, увы, не стимулирует. Из невнятных роликов становится понятно одно: в недалеком будущем вся власть на Земле будет захвачена одной корпорацией на букву «М», и вовсе не той, что вы подумали. Правда, властвовать ей придется исключительно на руинах современного общества, по которым мы будем гонять на наших пострелючих самобеглых колясках. Именно

СЕКРЕТ!

В последней сюжетной гонке не пытайтесь догнать соперника. Ну, то есть, можете попробовать, но если ничего не выходит, сделайте вот что: запустите режим «классика», засейте дорогу перед финишной чертой минами по всей ширине и развернитесь против движения. Примерно через 1 минуту и 40 секунд второй гонщик довершит круг и обязательно подорвется на мине. Тут уж не зевайте и добивайте его ракетами. Если у него еще останется здоровье, повторите процедуру на втором круге. После этого спокойно проезжайте два круга и смотрите финальный ролик.
Способ, к сожалению, не стопроцентно верный, но более простой, чем обычная погоня.



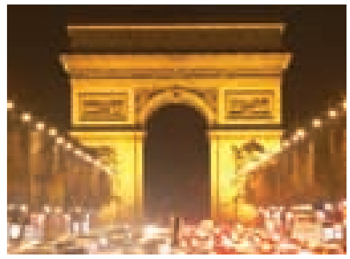
Толстый дядька в красном – не то ведущий, не то вообще устроитель всего шоу Death Track – комментирует наши успехи трубными возгласами вроде «Быстрее ветра!» и «Красивый обгон!». Хорошо комментирует, душевно.



За поведение автомобилей в игре отвечает физический движок FastCar.

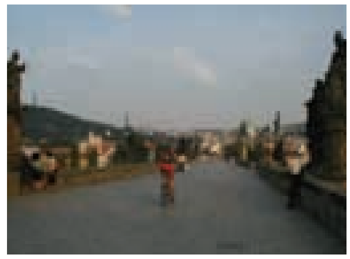
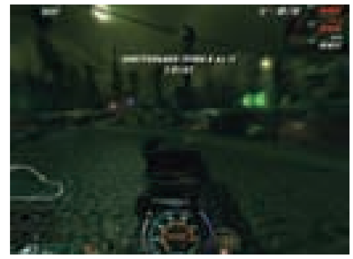
Париж

Авторы говорят: Столица и сердце Франции, одного из старейших государств Европы, некогда являлся средоточием ее культурной, политической и экономической жизни. Вам предстоит увлекательная экскурсия на фоне метеоритных дождей и взрывающихся музеев. Не забудьте пристегнуть ремни.
Наш комментарий: «Войны Сакуры», часть третья. Is Paris Burning? Yes, it is!


Прага

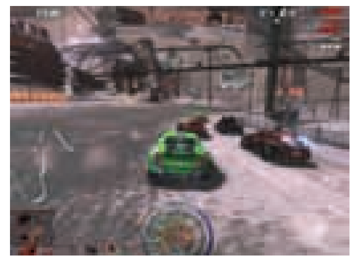
Авторы говорят: Богемская «стобашенная столица» – каменное сердце Европы. Романтичная малая страна с легендарными дворцами в стиле барокко и узкими средневековыми улочками старого города, впервые готова встретить гонщиков.
Наш комментарий: Трамваи в Праге, видимо, тоже каменные, и легко остановят несущуюся на полной скорости бронированную гоночную машину.

Москва

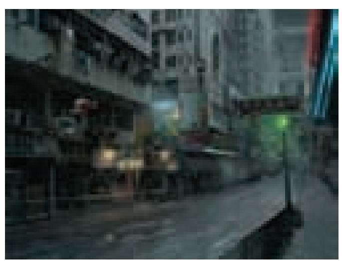
Авторы говорят: Некогда богатейшая столица в мире, ныне пришедшая в запустение. История здесь в каждом камне – попробуйте почувствовать это на бешеной скорости. Будьте внимательны – широкий проспект может легко превратиться в узкий переулок!
Наш комментарий: На концепт-артах мы видели статую Петра Первого работы Церетели. В игру она, похоже, не попала. И очень зря – думаю, нашлось бы немало желающих передать этому колоссу свой плазменный привет.





Токио

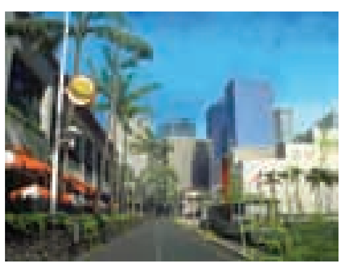
Авторы говорят: Город, где удивительным образом сочетаются старина и современность, фешенебельные районы и тихие узенькие улочки, а фантастические небоскребы соседствуют с древними храмами, тесно прижавшись друг к другу.
Город неона, каменных драконов и больших скоростей.
Наш комментарий: Именно на этой трассе нас начинают жарить охранные роботы. Если играете «классику», купите хотя бы броню второго уровня.





Сан-Диего

Авторы говорят: Один из старейших городов на западе США, известный своими пляжами, небоскребами и тропической растительностью.
Наш комментарий: главный аттракцион Сан-Диего – возможность загнать ракету в задницу гигантской статуе Рональда Макдональда, лежащей на пригорке в малоприличной позе.





руины, как ни странно, и спасают игру. Десять трасс сделаны «по мотивам» десяти городов мира, по ним приятно кататься и глазеть по сторонам. Каждую проходишь не ради нового кусочка сюжета – черт бы с ним! – а только чтобы увидеть следующую, на предыдущую совсем непохожую. Горящий Париж – и темная Прага. Жаркий Стамбул – и заснеженная Москва. Неоновый Токио – и солнечный Сан-Диего. Мировой тур SkyFallen удался на славу. Если сравнивать со старым DeathTrack, то дизайн сделан «наизнанку»: дороги в основном широкие, зато по краям огорожены зданиями – в поле не выедешь. Некоторые строения полагается еще и взрывать, метко расстреливая установленные на них мины. Разумеется, есть развилки и специальные объездные пути, которые надо открывать, уничтожая специальные цветные генераторы. Автоприцел услужливо прыгает на ключевые объекты, но подбить бонусные сооружения все равно часто бывает непросто. Дом-то стоит, а мы едем. Оборотная сторона шоу-программы заключается в том, что «убиваемых» объектов не так много, а те, что не подсвечиваются автоприцелом, уничтожить нельзя, кроме совсем уж хилых фонарей и щитов. Автобусы и трамваи очень зрелищно горят, если мы взрываем расставленные рядом с ними бочки с нефтью, но более мягкими или хрупкими от этого не становятся. Да и прыгающий прицел – тоже не абсолютный плюс. Приоритет самонаведения можно переключать между зданиями и машинами, но понять принцип, по которому перекрестье (на самом деле – кружочек) сигает из стороны в сторону, все равно непросто. Мало того, в неактивном состоянии прицел полупрозрачен и запросто теряется в облаках дыма и других спецэффектах. В довершение всего у оружия номер два иногда клинит спуск. То есть жмем на кнопочку, а ракета не летит/терминатор не запускается. А почему да отчего – неизвестно.
Полноценное руководство к игре не прилагается. В коротеньком файле readme из геймплея освещаются только установка, запуск и удаление игры. Крупицы мудрости рассыпаны в загрузочных экранах, но их недостаточно. «1С» обещает выложить мануал на сайт, работа над ним ведется. Надеемся, там будут и объяснения странностей с оружием, и биографии гонщиков, и всякие полезные циферки, наглядно показывающие, на какой машине

Taking a ride in my death car

Звук от Gaijin Sound неплох, хотя местами, пожалуй, чересчур агрессивен. Музыка, написанная коллективом TriHorn Productions, отлично подходит к настрою игры, а чуткое ухо уловит в саундтреке даже ремикс темы из оригинального DeathTrack. Голосовой озвучки в игре совсем чуть-чуть, но актеры сыграли с чувством.



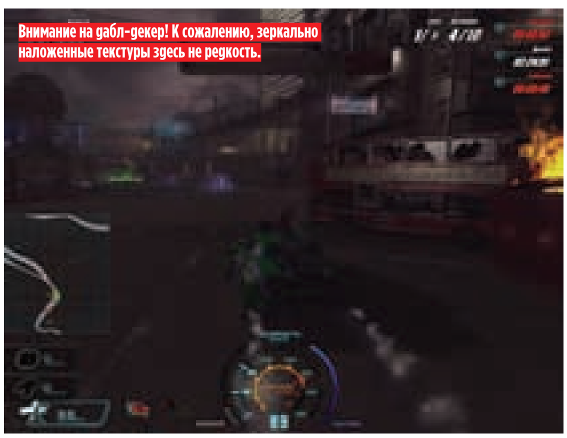
Описания машин удивительным образом не говорят практически ничего об их поведении на трассе.



Высотки в Бангкоке возводят из фанеры, чтобы сподручнее было их отстраивать после очередного этапа гонок Death Track.

Просто Движок

«Death Track: Возрождение» сделана на новой версии графического движка TheEngine, ранее известного исключительно по стратегическим и ролевым проектам, таким как «Магия крови», «Санитары подземелий», «Не время для драконов», «Кодекс войны» и грядущая «King's Bounty: Легенда о рыцаре». TheEngine оказался неплохо приспособленным к большим скоростям, хотя при ближайшем рассмотрении некоторым объектам окружения – в частности, статуям и памятникам – явно недостает полигонов.



Внимание на дабл-декер! К сожалению, зеркально наложенные текстуры здесь не редкость.



Обрушение достопримечательностей нам еще и показывают в специальном окошечке.

лучше ездить и почему. А мы пока расскажем о том, что узнали на собственном опыте.

Хотел играть я классику…

Два основных режима прохождения – «модерн» и «классика». Есть еще «ралли» – заезд без оружия. То есть оружие есть, но не стреляет. Бонусов-боеприпасов на трассе нет, разрушаемые здания по-прежнему призывно подмигивают красивыми мишенями, но сбивать их нечем. В общем, создается впечатление, что даже самим авторам этот режим кажется каким-то второстепенным.

Переходим к стрелковым видам спорта. По модерновой моде на трассах рассыпаются бонусы – патроны, нитро, увеличение урона, усиление брони и умножители очков-денежек. В отличие от других, непродвинутых игр, подарочки на месте не лежат, а прыгают из стороны в сторону и вверх-вниз. Естественно, прыгать за ними придется и нам, благо трамплинов на дорогах мрачного будущего расставлено немало.

Еще одно важное отличие «модерна» – воскресающие машины. Даже если вашу (или вражескую) тачку удырявят в ноль, она возродится чуть раньше по движению, ведь будущее – это не только тотальная разруха, но и продвинутые технологии клонирования гонщиков вместе с авто. Хоть на «Игромире» разработчики и обещали нам противников «на резиночке», резиночка та оказалась весьма длинная, и гоняться «на модерне» непросто даже при минимальном уровне сложности.

Режим «классика», блюдя традиции оригинального DeathTrack, предлагает нам трассы без текстур и машины из двух десятков полигонов... Поверили? И зря, хотя такое решение, наверное, порадовало бы обладателей слабого железа. Нет, графика здесь ровно такая же, как и в «модерне», однако бонусы с дороги (кроме денежных) выметаются (предположительно, гигантскими человекоподобными робовениками). Второе важное отличие «классики»: убитая машина считается таковой до конца заезда. Казалось бы, так ездить сложнее, но компьютерные автомобилисты до того яростно грызутся друг с другом за место на пьедестале почета, что уже на первом круге мы начинаем замечать дымящие у обочин развалины, а на последнем, скорее всего, у нас останется от силы один-два соперника. При таких условиях, как вы догадываетесь, войти в первую тройку, а то и стать лидером, проще простого. Особенно смешно получается в «сюжетном» режиме – извините, что раскрываю «интригу», но из каждой следующей гонки выбывает один участник. То есть чем дальше, тем побеждать вроде бы проще – соперников-то меньше. «Ой, – сообразили дизайнеры, – это же как-то неправильно получается», и добавили на поздние трассы надоедливых летающих роботов, портящих нам полировку своими лазерами. Стрелять по ним бесполезно – только патроны тратить. А восполнить боезапас





На брюшке у каждого автомобиля есть маневровые двигатели, позволяющие ему менять ориентацию в полете.

на ходу в классическом режиме, между прочим, нельзя (за одним исключением). В DeathTrack 1990 года это ограничение уравновешивалось возможностью докупить амуницию. В новой игре мы приобретаем «комплекты» – пулемет и 70 патронов к нему, и не гильзой больше. Единственная «халява» – лазер, заряд к которому со временем автоматически восстанавливается. Так что на «классику» имеет смысл брать именно его. Увы, выбор, в отличие от старого DeathTrack, взаимоисключающий. Есть оружие номер один: пулемет, плазмомет либо лазер. Есть оружие номер два: ракеты либо терминаторы. Есть «укладчик», расставляющий на дороге либо мины, либо колючки. Для каждого заезда можно выбрать только одну комбинацию из трех видов оружия, а остальные останутся «в гараже». Проблема в том, что продать ничего нельзя, и все «обгрейды» надо заново приобретать для каждой новой машины. Таким образом, если мы прокачали М-мобиль, который нам дается по умолчанию, а потом решили купить тачку без рекламы на заднем стекле, нам придется заново копить денежки, чтобы поставить на нее продвинутые броню, движок и оружие. Перемонтировать улучшенный лазер с «Турбошарка» на «Прогресс», видимо, не позволяет фэн-шуй, хотя оружие ко всем машинам подходит одно и то же.
Зато в начале каждой гонки у нас всегда целая машина и полный боекомплект, и проблема старого DeathTrack «прошел заезд, но на новый ехать не на чем» истреблена.
Управляются машины тоже без проблем, все без исключения хорошо слушаются руля. Даже немного обидно, что разница между ними практически не чувствуется. Хотя про руль я погорячился – играть можно только при помощи мыши с клавиатурой. Конечно, баранка с педалями тут нужны не больше, чем в «Пакмане», а вот поддержка геймпада не помешала бы. Однако любителям аналоговых рукояток придется химичить с JoyToKey*, и никак иначе.

Автоквест

Помимо «сюжета» в Death Track есть «чемпионат», «задания», «быстрая гонка» и «драг». Чемпионат – это гонки по тем же трассам, рассортированным по «нацпринадлежности»: Европа, Азия и Америка. Прийти надо строго первым.
Быстрая гонка – это одиночный заезд с настраиваемыми параметрами, а «драг» – короткий, сравнительно прямой рывок на небольшое расстояние.
Задания – своеобразный «квестовый» режим. Здесь надо не просто победить, но и выполнить определенные условия: например, получить столько-то бонусов «чистая езда», уничтожить определенное количество соперников или набрать в течение круга установленную норму очков. Для тех, кому все нипочем, есть усложненная версия, где нужно дважды прыгнуть на заоблачную высоту, пройти круг, уложившись в отведенное время или даже получить определенный уровень повреждений. Сами задания достаточно сложные, интересные и разнообразные, только вот в течение гонки они обозначаются довольно невнятными значками. Специальная клавиша-напоминалка была бы очень кстати.

С большим отрывом

Появись Death Track на Xbox 360 или PlayStation 3, пришлось бы ей тягаться с той или иной частью Full Auto, и тут бы «Возрождение» сияло не так ярко: ни тебе мультиплейера, ни встречного движения, разрушаемых объектов раз-два и обчелся, да и главная фишка с убийством домов не идет ни в какое сравнение с перемоткой времени (конечно, заезженной, но не в гонках). Впрочем, пышущая то жаром, то холодом картинка «Смертельного трека» русской выделки легко затмевает мутноватую и блекловатую графику убойных гонок от Sega, а интересный дизайн городских дорожных лабиринтов и оригинальный квестовый режим сравнивают счет.
Если же вернуться на родную платформу, то у писишной публики с одной стороны FlatOut 2 с летающими водителями, но без стрельбы, а с другой – разве что легковесные «Механоиды: Гонки на выживание», да еще катающиеся под ногами дети и внуки Ex Machina. Грузовичок Sledgehammer чуть-чуть отстал, и битва с ним творению SkyFallen еще предстоит. Но сегодня именно Death Track – самая крутая на трассе. СИ

В недалеком будущем вся власть на земле будет захвачена корпорацией на букву «М», и вовсе не той, что вы подумали.

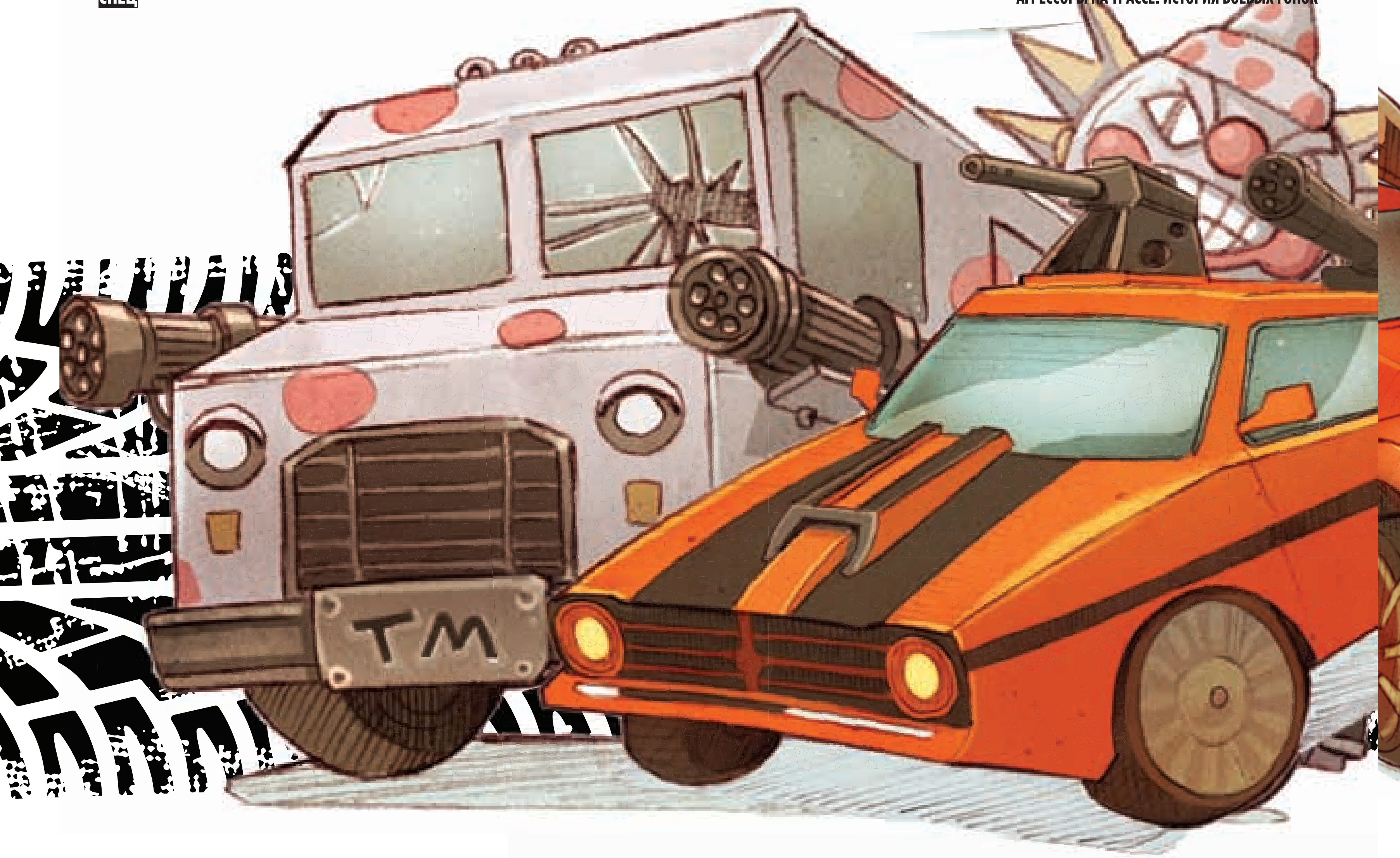


Заведующий бонусами постарался на славу. Разные виды призов различаются цветом и формой. Когда вы подбираете подарочек, по машине пробегает очень красивая волна соответствующего цвета.

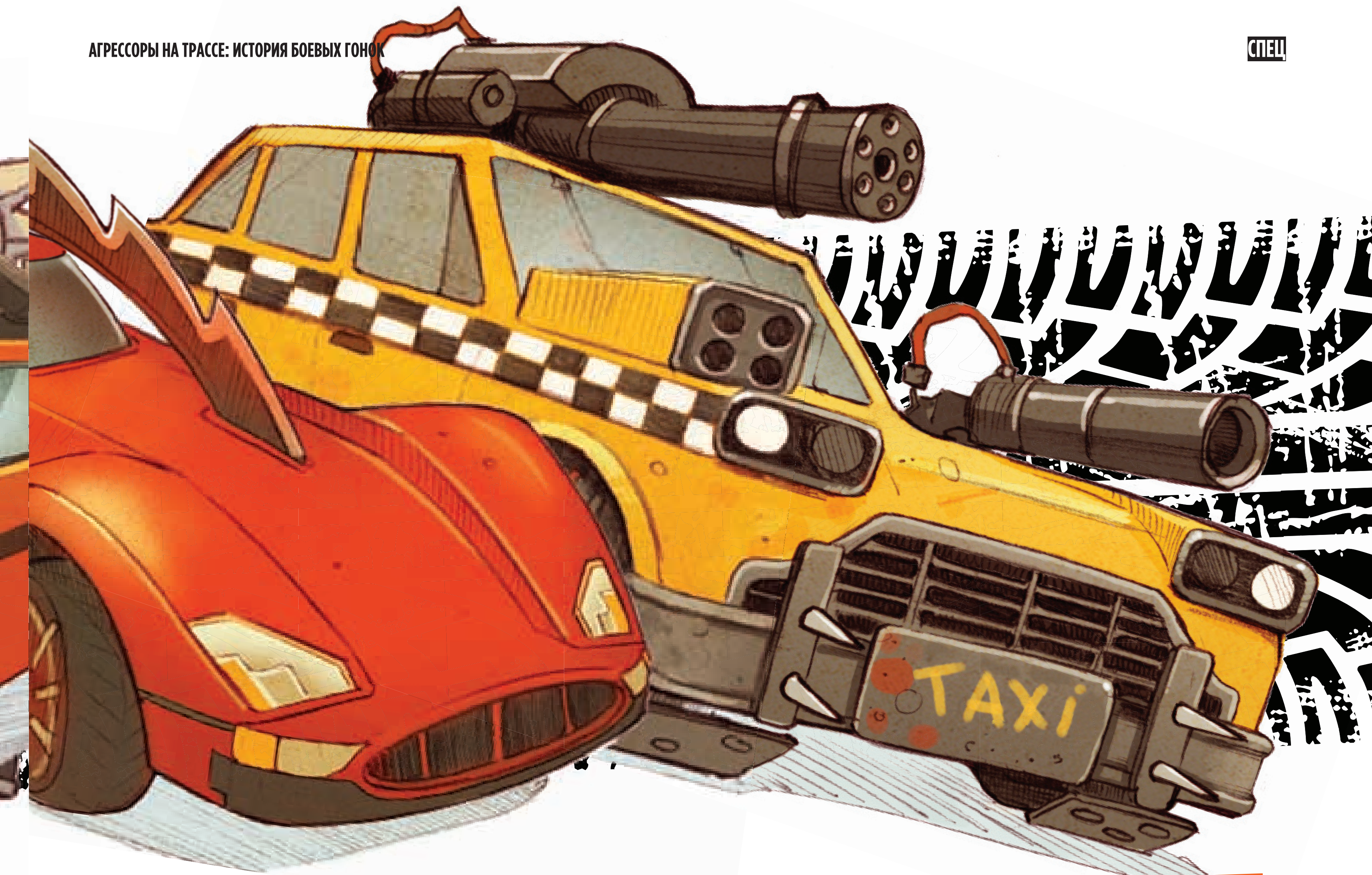


Проехав через пламя, машина какое-то время горит даже под проливным дождем.

*JoyToKey – популярная программа, позволяющая переопределять действие кнопок и рукояток джойстика, в частности, сопоставлять им нажатия кнопок на клавиатуре.



АГРЕССОРЫ НА ТРАССЕ: ИСТОРИЯ БОЕВЫХ ГОНОК



Идея жестоких гоночных соревнований, где основной целью была бы не только и не столько необходимость добраться из одной точки в другую, сколько уничтожение противников (а за компанию и всех, кто подвернется под горячую покрышку), витала в воздухе достаточно давно. Сама мысль могла родиться в голове всякого гонщика, которого чересчур утомили собственные рабочие будни, однако так или иначе, на бумаге идея осела стараниями писателя Иба Мельхиора (Ib Melchior) в коротеньком рассказе The Racer. А в 1975 году мир увидел фильм Death Race 2000, основанный на рассказе Мельхиора, и год спустя по мотивам фильма была разработана аркадная Death Race. Игра сочетала в себе исключительную жестокость (очки засчитывались за задавленных «гремлинов», по сути – пешеходов) и соревновательный элемент (можно было играть вдвоем). Вот она – точка отсчета для всех без исключения DeathTrack, Carmageddon и прочих игр про дорожные бесчинства, о которых мы вам сейчас и расскажем. И не удивляйтесь, если не встретите здесь какие-нибудь Demolition Racer или 187 Ride or Die – мы постарались вспомнить если не лучшее, то хотя бы заслуживающее упоминания.

«Гладиаторы нового поколения»

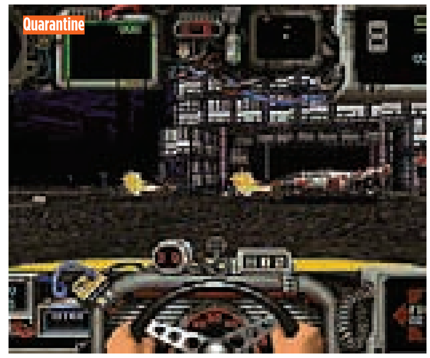
Краткая характеристика: нарезка и шинковка противников в ограниченном пространстве размером от небольшого футбольного поля до нескольких квадратных километров. Географические точки – произвольные.
Средства уничтожения противника: все мыслимые и немыслимые – от пулеметов до лазеров и портативных атомных бомб, с успехом помещающихся в багажнике среднестатистического легкового автомобиля.
Музыкальная составляющая: преимущественно тяжелая. Электронные композиции не приветствуются.

Atari Lynx сложно назвать популярной портативной консолью даже с большой натяжкой – огромные размеры, рекорды по скорости пожирания пальчиковых батареек и отсутствие достойной библиотеки игр быстро отправили ее на свалку истории. Но благодаря BattleWheels многие до сих пор вспоминают о ней с умилением: не особенно концентрируясь на сюжете, игра давала возможность простому обывателю сесть за руль автомобиля и устроить небольшое постапокалиптическое destruction derby с применением оружия. С нее и началась популяризация гладиаторских боев за рулем с применением оружия. Одна-

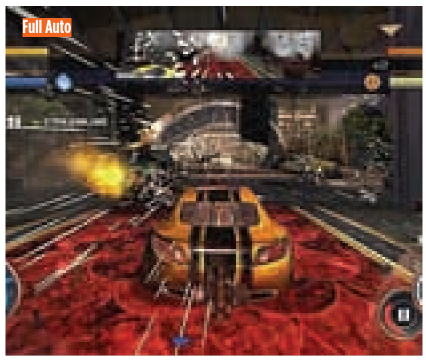
Автор:
V.P.
vp@gameland.ru


MegaRace

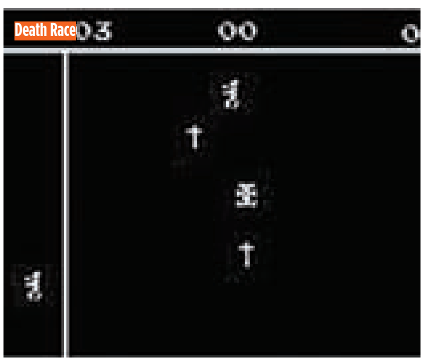

Auto Assault


Quarantine


Interstate '76


Full Auto


Bandits: Phoenix Rising


Death Race


BattleWheels


DeathTrack

ко бум подобных игр пришелся на середину и конец 90-х – период рассвета PS One. Именно тогда появилась нежно любимая в России Twisted Metal (TM). Одним из создателей сериала стал Дэвид Джаффи (David Jaffe), сейчас более известный как ведущий дизайнер сериала God of War. В отличие от BattleWheels, Twisted Metal предлагала игрокам на выбор нескольких персонажей, управлявших принципиально разными транспортными средствами: от грузовиков и багги до такси и даже мотоцикла. Именно это, а также черный юмор и большой ассортимент арен (во второй части, наиболее популярной, география состязаний расширилась от Москвы до Нью-Йорка) и сделали проект запоминающимся. Был и еще один фактор – абсолютно индифферентное к законам физики поведение автомобилей позволяло не концентрироваться на управлении, что давало возможность быстро разобраться в игре даже в принципе далекому от таких развлечений человеку. Нужно отметить, что компания SingleTrac, ответственная за разработку первых двух Twisted Metal, заскучала от привычной «наземной» концепции уже после релиза Twisted Metal 2: World Tour, и взялась за подводные сражения с тем же принципом – Critical Depth. Проект не был особенно популярным, и SingleTrac вернулась в привычную колею, выпустив неплохую Rogue Trip: Vacation 2012 – фактически, Twisted Metal под соусом… симулятора туристических поездок (водители не на жизнь, а не смерть боролись за внимание единственного пассажира). Однако даже такая оригинальная концепция не спасла студию от закрытия.
Убежавшие на вольные хлеба сотрудники основали компанию Incognito Entertainment, прославившую себя новыми играми сериала: Twisted Metal: Small Brawl (версия TM для детей – какая забота!), Twisted Metal: Black и Twisted Metal: Head-On. В начале 2007 года Incognito выпустила Calling All Cars!, схожую по концепции с Twisted Metal, но с мультяшной графикой и видом сверху. Что до Twisted Metal III и Twisted Metal 4, возложенных на плечи 989 Studios, то они не дотягивали до работ SingleTrac. Единственные проекты, действительно вплотную подобравшиеся по качеству и популярности к Twisted Metal – две части Vigilante 8, частично использующие сеттинг Interstate '76 (чем и ненавистны большинству поклонников последней, ибо серьезно страдают от безумного, закрученного вокруг инопланетных технологий сюжета).
Но более-менее достойные игры такого плана можно встретить на любых платформах. Для Xbox – RoadKill, для Dreamcast – продолжение Vigilante 8, для

Машины, которые делают больно

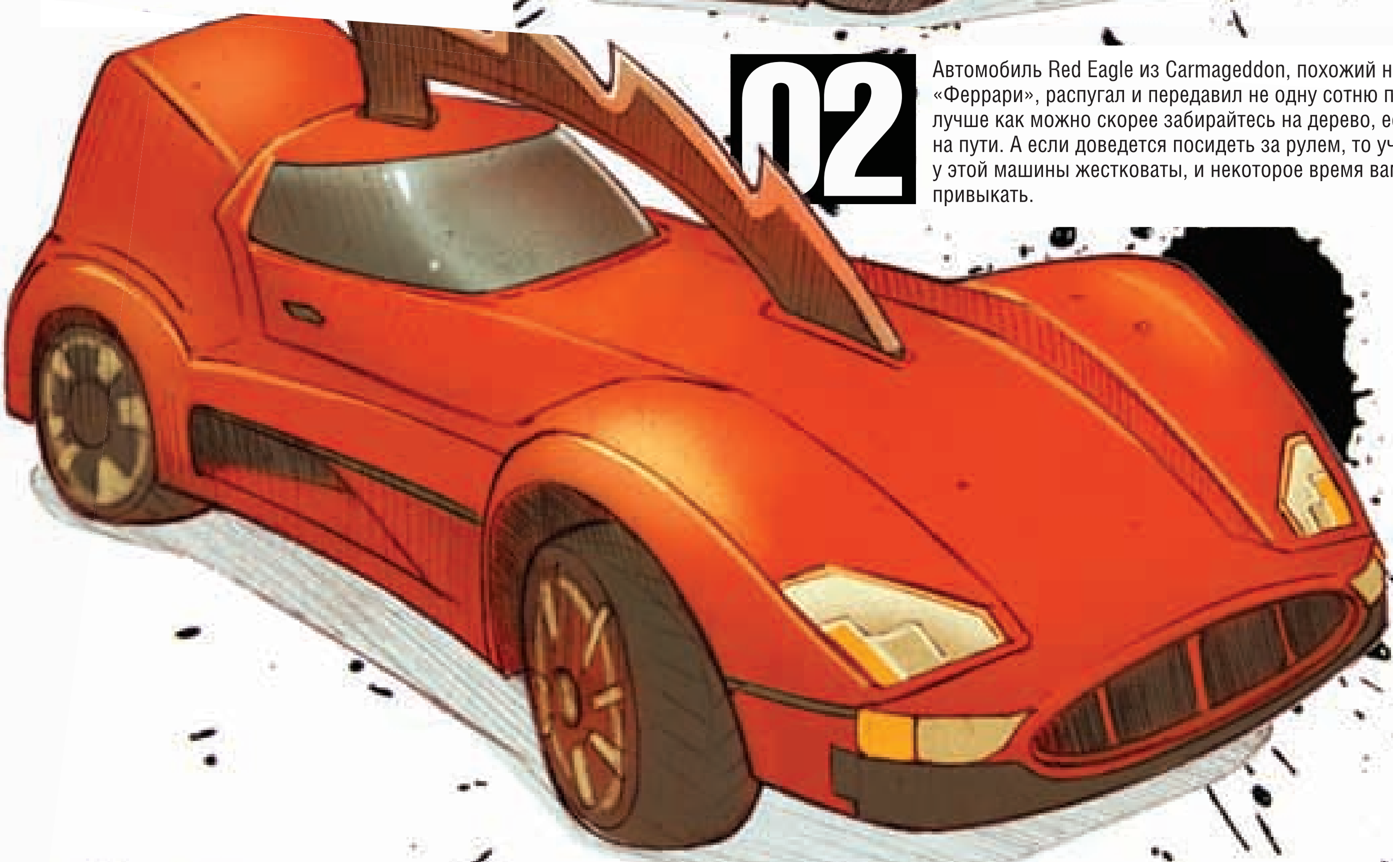
01

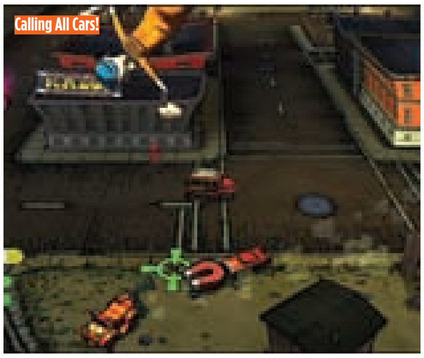
Будьте уверены – вызвав такси Дрейка Эджуотера из Quarantine, вы моментально доберетесь до нужной точки и не рискуете попасть в пробку, ведь один только потертый и местами обугленный кузов этого видавшего виды автомобиля распугает всех водителей и пешеходов. А уж арсенал точно убедит всех окружающих в вашей правоте. Впрочем, если затор на дороге будет слишком сильным, не тратьте зря ракеты и патроны – всегда можно объехать по бездорожью. Ведь эта модель выгодно отличается от других воздушной подушкой.

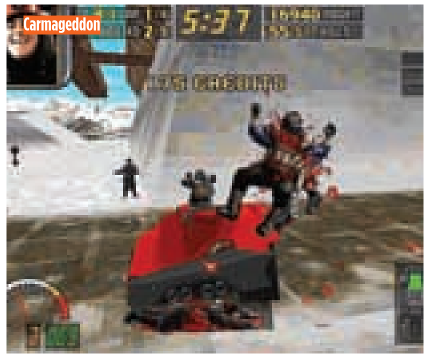


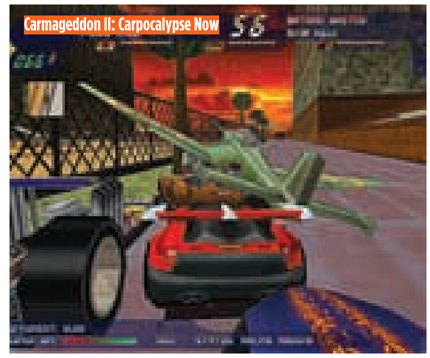
02

Автомобиль Red Eagle из Carmageddon, похожий на панкующую «Феррари», распугал и передавил не одну сотню пешеходов, так что лучше как можно скорее забирайтесь на дерево, если встретите его на пути. А если доведется посидеть за рулем, то учтите – рессоры у этой машины жестковаты, и некоторое время вам придется к ним привыкать.



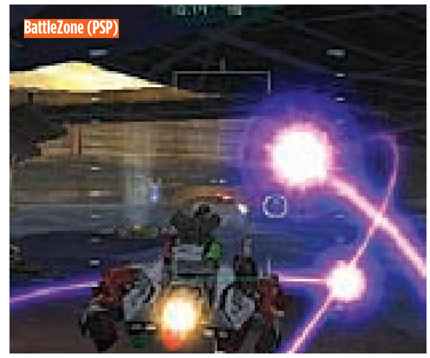

Calling All Cars!

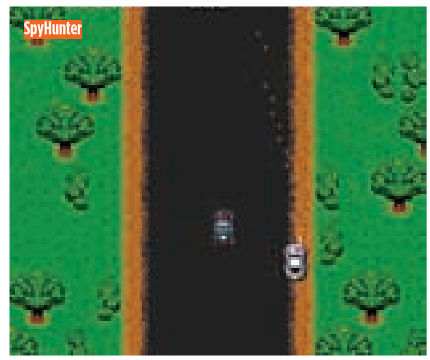

Carmageddon


Carmageddon II: Carpocalypse Now



Road Rash (PC)


BattleZone (PSP)


SpyHunter

PS2 – Motor Mayhem, для PSP – недавние BattleZone или Fired Up, для PC – Crashday и Necrodome (между прочим, это была одна из первых достойных игр, в которых можно было покидать средство передвижения и вести бой на своих двоих). Но проблема в том, что всем им чего-то не хватает. Одним – удобного управления, другим – приличной графики, третьим – запоминающихся персонажей. Так что, больше всего повезло владельцам консолей от Sony – за исключением PlayStation 3, на любой из них можно найти Twisted Metal! Да и этот досадный пробел в линейке скоро будет заполнен – Дэвид Джаффи признался, что разработка новой TM для PS3 уже ведется.

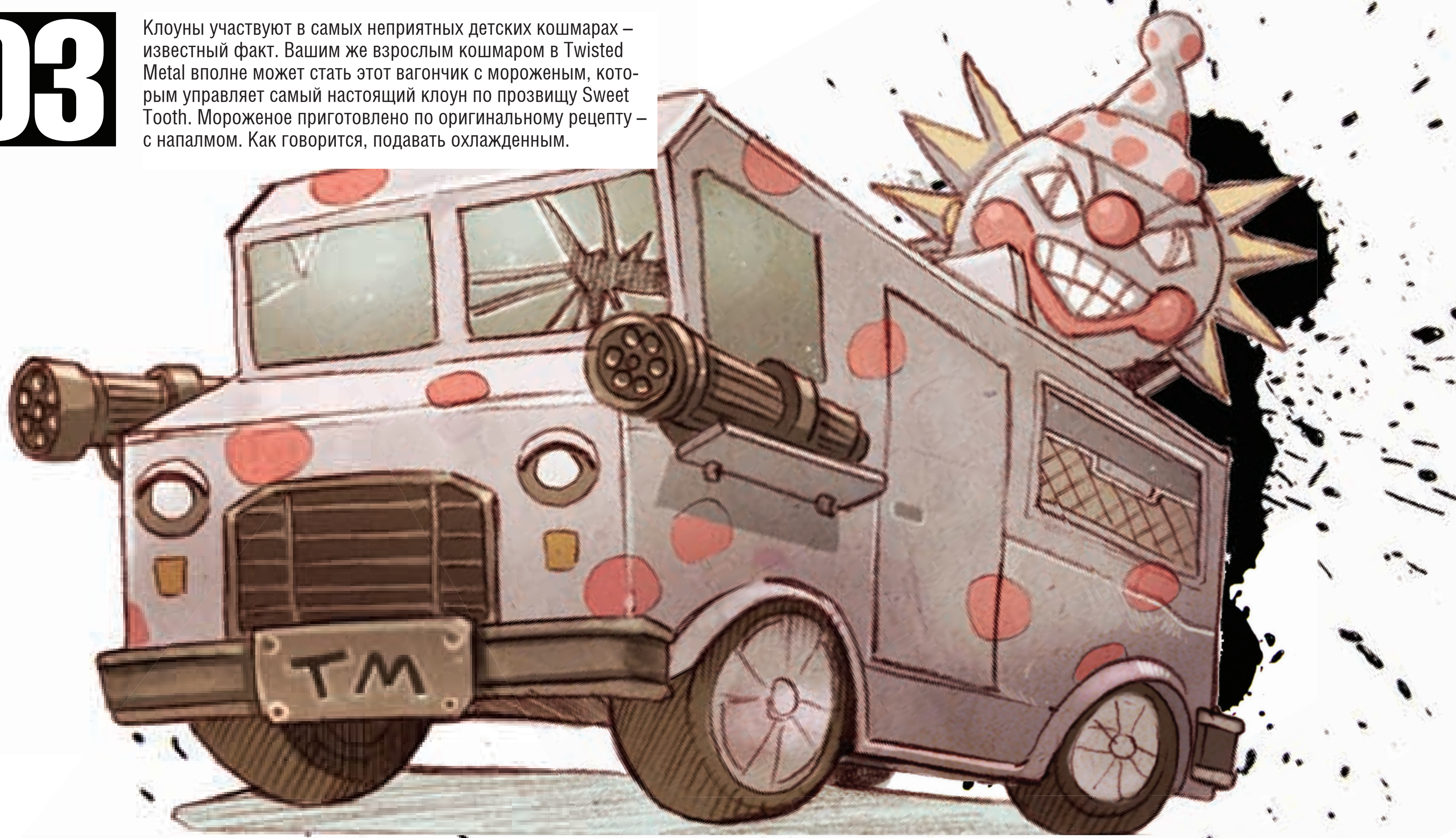
«Жизнь на колесах»

Краткая характеристика: история здесь не заканчивается на вступительном ролике. Как правило, основная цель – выжить, но нередко владельцы бронированных авто придерживаются неких благих целей и уверенно к ним движутся сквозь череду сюжетных миссий.
Средства уничтожения противника: приземленные – пулеметы, небольшие ракеты, которые можно закрепить на крыше автомобиля. При необходимости – пистолеты и прочая мелочь, позволяющая отстреливать неприятеля, не покидая (а иногда и покидая) средство передвижения.
Музыкальная составляющая: практически любая – от разудалого техно до спокойного эмбиента, в зависимости от общей стилистики игры и происходящего на экране.

Последнее время нам предлагают едва ли не полноценные ролевые игры о приключениях на дороге, но когда-то все было намного проще – миссии линейны, а геймплей не блещет разнообразием. Разумеется, свободы передвижения также не было – приходилось ехать строго по заданному маршруту. Впрочем, уже тогда уделять время подобным играм было интересно – стоит только вспомнить Spy Hunter, Mach Rider, Roadblasters или Major Motion. Каждая из этих игр была очень качественной разработкой для своего времени. Хотя по сути они мало отличались друг от друга – едем по заранее проложенной трассе из точки А в точку Б и отстреливаемся от противников.
В девяностые все изменилось, и на игроков посыпались более разнообразные предложения. К примеру, в Streets of SimCity, в которой мы играли роль марионетки на ТВ-шоу и выполняли миссии в угоду публике, была интересная находка: возможность путешествовать по собственноручно созданному в SimCity 2000 городу (увы, это был единственный положительный аспект игры, страдавшей от множества багов и огрехов в дизайне).
Разработчики Quarantine и Road Warrior забрасывали нас в дру-

03

Клоуны участвуют в самых неприятных детских кошмарах – известный факт. Вашим же взрослым кошмаром в Twisted Metal вполне может стать этот вагончик с мороженым, которым управляет самый настоящий клоун по прозвищу Sweet Tooth. Мороженое приготовлено по оригинальному рецепту – с напалмом. Как говорится, подавать охлажденным.



04

Любая машина в Death Rally при должном упорстве способна победить в гонке, но именно эта станет серьезным противником. Почему? Вы сами поймете, если внимательно посмотрите на бампер. Только не очень близко, а то можете и без глаза остаться!



Машины, которые делают больно

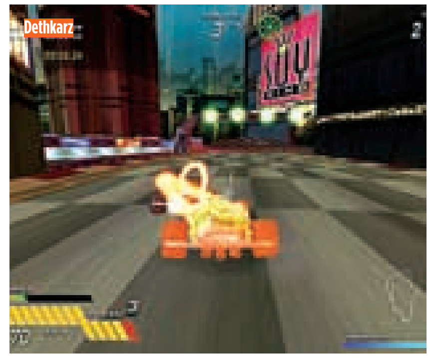




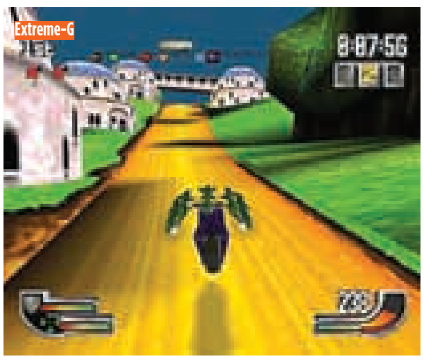
Hi-Octane



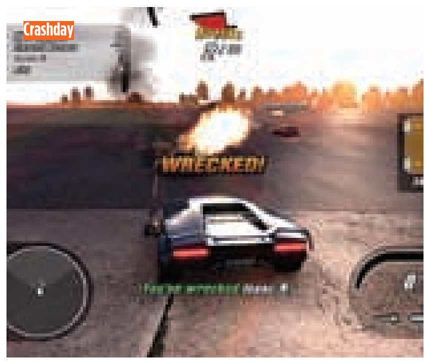
Carmageddon: TDR 2000



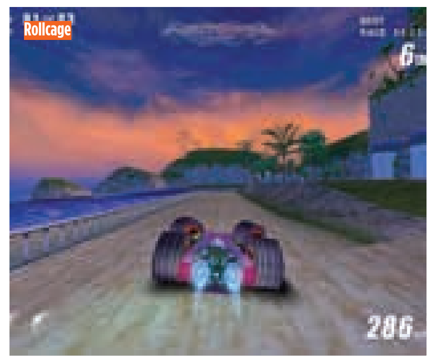
Dethkarz



Extreme-G



Crashday



Rollcage

гое недалекое и не особенно радостное будущее, где в попытках борьбы с преступностью был огражден стеной целый город (Kemo City). Ситуация осложнилась, когда население попытались «вылечить», запустив в воду специально разработанное по такому случаю лекарство. Стало еще хуже – фактически, «лекарство» превратило большую часть населения в шизоидных маньяков, которые поубивали меньшую часть. Чтобы убраться из города, герою, Дрейку Эджуотеру, придется скопить немалую сумму наличными, работая таксистом. Впрочем, когда Дрейк выбирается за пределы Кимо-сити (это происходит во второй части – Road Warrior), то понимает, что в нем было не так уж и плохо. Нельзя не отметить, что первая и вторая части кардинально отличаются – в Quarantine мы сами оборудуем на заработанные деньги автомобиль и вольны колесить там, где вздумается. В Road Warrior наоборот – приходится слепо следовать сюжетной линии, а оружие нам выдают пассажиры. Кстати, хотя Ex Machina и Bandits: Phoenix Rising не скованы родственными связями (однако сходство прослеживается через любимый в народе постапокалиптический сеттинг), но различие примерно то же самое – в первой мы играем роль перевозчика и самостоятельно заботимся о собственном авто, а во второй нас слепо тащат по сюжету. Упоминая Ex Machina, нельзя забывать и другую небезынтересную российскую игру – «Вангеры» за авторством K-D Lab, которая пришлась по душе всем без исключения любителям нестандартного дизайна и поклонникам freelance-геймплея. И если разработчики Quarantine, Bandits, и Ex Machina дают возможность переместиться в будущее, то компания Activision, напротив – отсылает в альтернативные 70-е, где игроку приходится за баранкой автомобиля лично бороться с топливным кризисом в США. Дополнение под названием Nitro Pack (фактически, это был приквел) было тепло принято публикой, но вот продолжение – Interstate '82 – надежд не оправдало. Все дело в том, что Interstate '82 была нацелена на более широкую публику и несколько упрощена. В итоге фанаты семидесятых остались недовольны игрой-восьмидесятницей, хотя незнакомым с оригиналом сиквел пришелся вполне по душе.

А вот Beyond Games, заручившись поддержкой Accolade, в конце 90-х реализовала мечту многих игроков, объединив в одно целое Carmageddon и Quake – нам приходилось не только сидеть за баранкой автомобиля, но и нередко выходить из машины для пеших стрелковых променадов. Redline снабдили сюжетом, повествующим о весьма мрачном будущем, в котором наша планета оказалась едва не уничтожена из-за сократившейся орбиты луны, а общество поделилось на враждебные группировки.

Напоследок упомянем Auto Assault – единственную полностью многопользовательскую игру которая попадает в категорию «Жизнь на колесах». Сеттинг – постапокалиптический, возможность покидать средство передвижения – в обязательном порядке. К сожалению, Auto Assault пришлась по душе всего лишь нескольким тысячам игроков, чего для поддержания проекта в актуальном состоянии и последующей разработки оказалось недостаточно.

«Размазывающие по асфальту»

Краткая характеристика: прямые потомки Death Race, в которых нередко приходится не только отмахиваться от назойливых оппонентов, но и давить пешеходов (в простонародье – педестрианов). Впрочем, в некоторых играх потенциальные пешеходы и носа не суют за пределы своего автомобиля. Как правило, это их не спасает.

Средства уничтожения противника: бамперы автомобиля, боковые юбки автомобиля, утыканные шипами колеса автомобиля. Иногда даже крыша автомобиля. Но это уже как повезет.

Музыкальная составляющая: с гиканьями и претензиями на серьезность – от Iron Maiden и Rob Zombie до Fall Out Boy и Papa Roach.

Кто бы мог подумать, что SCi и Stainless изначально разрабатывали обычную незамысловатую гонку, в которой насилие играло далеко не самую главную роль. И только после начала разработки пришла идея сделать что-то большее. Последующие попытки заполучить лицензию на Death Race – тоже отдельная эпопея. Впрочем, согласитесь, что в конечном итоге плюнув на это дело, и назвав игру Carmageddon (как несложно догадаться, название состоит из двух слов –

Машины, которые делают больно

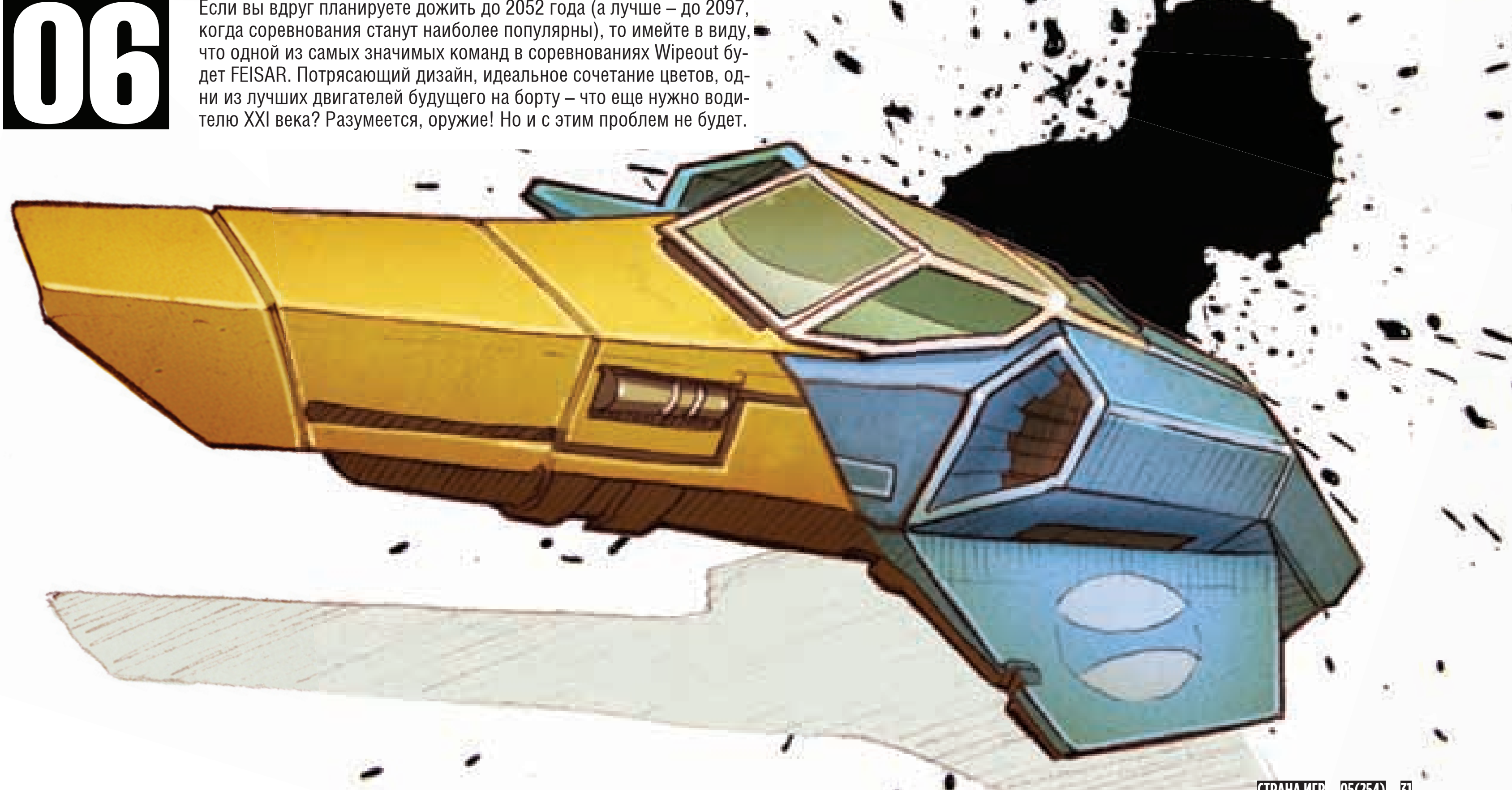
05

Позвольте, что здесь делает этот танк, и какое отношение он имеет к этому материалу? А кто ж ему что скажет – он же танк! Найдя эту смертоносную машину в Grand Theft Auto, вы могли точно знать, что на улицах Vice City нет никого круче вас. Пусть сама GTA немного выбивается из темы нашего обозрения, но пройти мимо этого экземпляра мы просто не имели права.



06

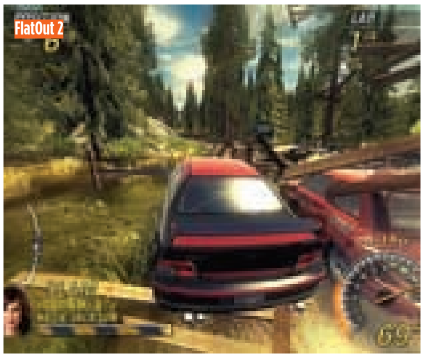
Если вы вдруг планируете дожить до 2052 года (а лучше – до 2097, когда соревнования станут наиболее популярны), то имейте в виду, что одной из самых значимых команд в соревнованиях Wipeout будет FEISAR. Потрясающий дизайн, идеальное сочетание цветов, одни из лучших двигателей будущего на борту – что еще нужно водителю XXI века? Разумеется, оружие! Но и с этим проблем не будет.

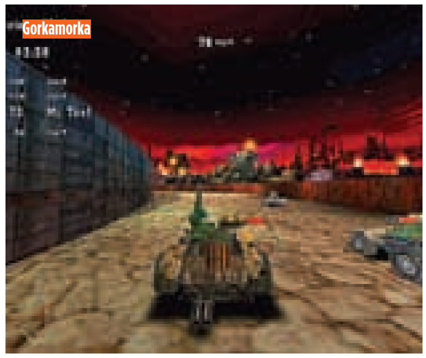


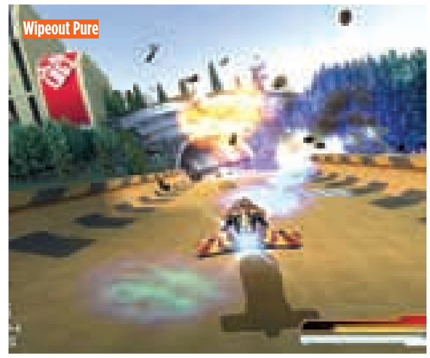

Destruction Derby 2


Ex Machina


Wipeout


FlatOut 2


Gorkamorka


Wipeout Pure

Car и Armageddon), разработчики не прогадали.
Победить в Carmageddon можно тремя различными способами: банально выиграть гонку, уничтожить всех соперников и передавить всех пешеходов на уровне. Первое, за редким исключением, слишком утомительно и скучно. Последнее – практически нереально, принимая во внимание, что на одном уровне вполне может находиться до нескольких сотен «педестрианов». А вот уничтожать оппонентов – самое интересное занятие. К тому же, за это прибавляют наибольшее количество драгоценных секунд, которые очень быстро тают, если вы не сбиваете прохожих, не проходите чекпойнты или же не пытаетесь уничтожить других любителей промчаться с ветерком.
В некоторых странах Carmageddon просто запрещали. В других – выпускали только после замены спрайтов живых людей на зомби и роботов. Carmageddon II: Carpocalypse Now и Carmageddon: TDR 2000 вызывали не такие бурные эмоции – пусть графика с каждой частью выходила на новый уровень, но сложность убивала все положительные чувства. Например, во второй части разработчики попытались ввести систему миссий, в которой требовалось за весьма ограниченные сроки сделать определенные действия – например, уничтожить ряд объектов. В третьей же игрока заставляли проходить чекпойнты, не оставляя времени на устранение противников или погони за пешеходами (которые, к тому же, в свободное от прогулок время стали заниматься спортом и вели себя на порядок проворнее).
Конечно, мы не могли оставить в стороне сериал Road Rash, пусть он и посвящен гонкам на мотоциклах. Наездники на двух- и трехколесных (в Road Rash: Jailbreak были мотики с коляской) болидах не брезговали самыми грязными трюками в борьбе за первое место – таранить противников, бить их кулаками, ногами, дубинками и цепями было в порядке вещей. Они, разумеется, отвечали вам тем же. Соревнования проходили на неогороженных трассах со встречным движением, а также шальными пешеходами и, разумеется, полицейскими, которых хлебом не корми – дай кого-нибудь арестовать. Высокие скорости, от которых уши закладывало, роскошные аварии, отправлявшие незадачливого гонщика в многометровые полеты и фотореалистичная графика (в 32-битных версиях) помогли Road Rash надолго утвердиться на пьедестале «жестоких мотогонок».
Разработчики FlatOut не позволяют устроить массовую давку на улицах, но во всем остальном перед нами все те же смертельные гонки (хотя и с несколько несерьезным уклоном – достаточно посмотреть, как ведет себя водитель при столкновении), в которых можно не только пытаться прийти первым, но и запросто уничтожать противников. При большом желании сюда же можно отнести и Destruction Derby от Psygnosis – правда, в ней все-таки радость от разрушения была скорее на втором плане и выходила на первый исключительно в режимах арены.

«Будущее зависит от тебя»

Краткая характеристика: возможны варианты с заранее определенными переменными, которые в целом мало что меняют: недалекое (далекое) будущее, все плохо (хорошо), колониальная планета (родная Земля), человечество находит способы развлечения (вынужденного уменьшения жителей) за счет смертельных гонок.
Средства уничтожения противника: как правило, ничего лишнего – ракеты, лазеры и мины.
Музыкальная составляющая: электронная, со скорее эфирными, нежели навязчивыми вкраплениями гитарных риффов. Возможен легкий индастриал.

Всеми до сих пор любимая оригинальная DeathTrack, строго говоря, не совсем вписывается в этот раздел: ассортимент оружия там был весьма широкий, зато саундтрек вопиюще неподходящий – мидишное бренчание на пианино, напоминающее импровизацию тапера для немого кино. Но тема жестокого будущего была раскрыта в полной мере. Впрочем, от недостатка схожих игр мы никогда не страдали – достаточно вспомнить культовую MegaRace (во второй и третьей части превратившуюся в нечто совсем уж неудобоваримое), где игроку предстояло принять участие в жестоком ТВ-шоу, безумную гонку за выживание Hi-Octane или сверхскоростную Wipeout (где средства передвижения больше напоминают самолеты), без очередной части которой не обходится ни одна новая консоль от Sony.
К концу девяностых вообще от гор подобного добра разбегались глаза – запутаться было проще простого. Компания 3dfx Interactive, покорившая массы графическими ускорителями Voodoo, дала всем без исключения недобросовестным разработчикам повод творить яко-

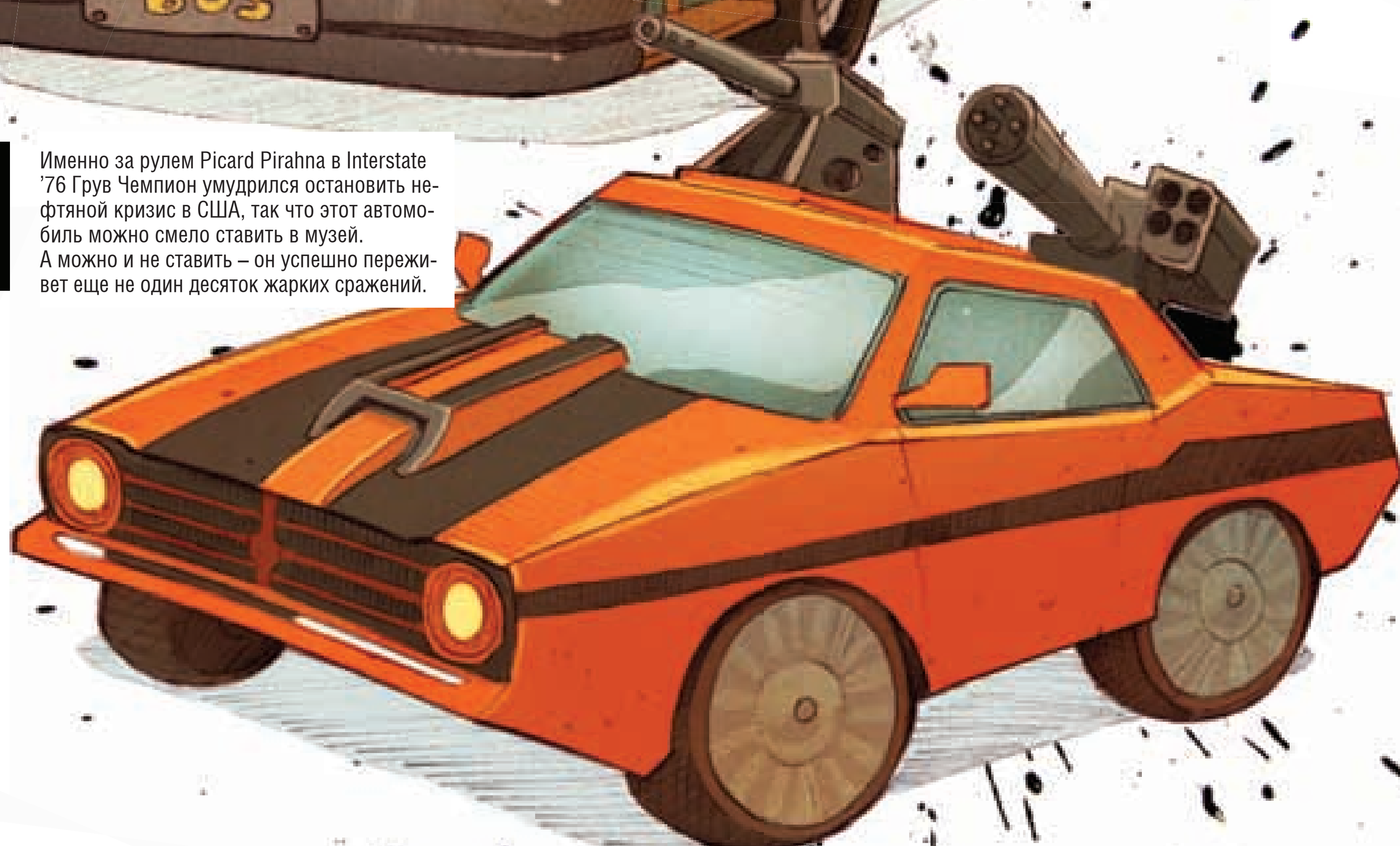
07

Школьные автобусы очень удобно использовать в сложные времена не только для перевозки большого количества людей (вспомните фильм Mad Max или последнюю экранизацию Resident Evil), но и для сражений на дорогах. Еще бы – попробуйте уничтожить такую махину! Без танка из Vice City обойтись будет непросто. Одна беда – слишком уж этот автобус удобная мишень – большой, да еще и ярко-желтый.



08

Именно за рулем Picard Pirahna в Interstate '76 Грув Чемпион умудрился остановить нефтяной кризис в США, так что этот автомобиль можно смело ставить в музей. А можно и не ставить – он успешно переживет еще не один десяток жарких сражений.

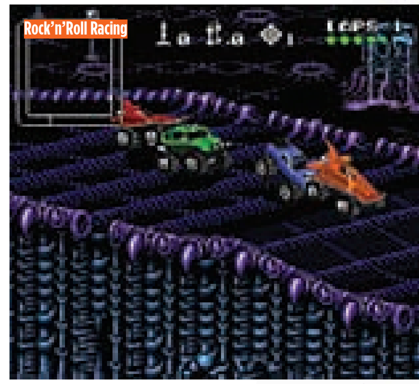


Машины, которые делают больно




Twisted metal 2: World Tour


Twisted Metal: Black


Rock'n'Roll Racing

ХРОНОЛОГИЯ (1976 – 2008)

1976	Death Race (Arcade)
1983	SpyHunter (Arcade, Apple II, Atari 2600, Coleco Vision , Commodore 64, NES, PC, ZX Spectrum)
1985	Mach Rider (NES)
1988	Major Motion (Amiga, Atari ST), Roadblasters (Amiga, Amstrad CPC, Atari Lynx, Atari ST, Commodore 64, NES, ZX Spectrum)
1989	DeathTrack (PC)
1991	Road Rash (Amiga, Atari ST, Game Boy, Game Boy Color, Game Gear, Mega Drive, Sega Master System), Super Spy Hunter (NES)
1992	Road Rash II (Mega Drive)
1993	BattleWheels (Atari Lynx), Rock'n'Roll Racing (Mega Drive, SNES)
1994	MegaRace (PC, 3DO, Sega CD), Quarantine (PC, 3DO), Road Rash (3DO, PlayStation, Saturn, Sega CD, PC)
1995	Destruction Derby (PC, PS One, Saturn), Hi-Octane (PC, PS One, Saturn), Quarantine II: Road Warrior (PC), Road Rash 3: Tour De Force (Mega Drive), Twisted Metal (PS One), Wipeout (PC, PS One, Saturn)
1996	Death Rally (PC), Destruction Derby 2 (PC, PS One), MegaRace 2 (PC), Necrodome (PC), Twisted Metal 2: World Tour (PS One), Wipeout 2097/XL (PC, PS One, Saturn, Macintosh, Amiga)
1997	Carmageddon (PC, Macintosh), Carmageddon: Splat Pack (PC), Extreme-G (Nintendo 64), Interstate '76 (PC), Interstate '76: Nitro Pack (PC), Streets of SimCity (PC)
1998	Carmageddon II: Carpocalypse Now (PC), Dethkarz (PC), Extreme-G 2 (PC, Nintendo 64), Road Rush 3-D (PlayStation), Rogue Trip: Vacation 2012 (PS One), S.C.A.R.S. (PC, PS One, Nintendo 64), Twisted Metal III (PS One), Wipeout 64 (Nintendo 64), «Вангеры» (PC)
1999	Carmageddon (PS One), Interstate '82 (PC), Redline (PC), Road Rash 64 (Nintendo 64), Road Rash: Jailbreak (PlayStation), Twisted Metal 4 (PS One), Wipeout 3 (PS One)
2000	Carmageddon (Nintendo 64), Carmageddon TDR 2000 (PC), Wipeout 3: Special Edition (PS One)
2001	Carmageddon (GBC), XG3: Extreme-G Racing (GameCube, PS2), MegaRace 3 (PS2), Motor Mayhem (PS2), Twisted Metal: Black (PS2), Twisted Metal: Small Brawl (PS One)
2002	2002 – Bandits: Phoenix Rising (2002), Wipeout Fusion (PS2)
2003	Rock'n'Roll Racing (GBA), RoadKill (GameCube, PS2, Xbox), XGRA: Extreme G-Racing Association (GameCube, PS2, Xbox)
2004	FlatOut (PC, PS2, Xbox)
2005	Ex Machina (PC), Fired Up (PSP), Twisted Metal: Head-On (PSP), Wipeout Pure (PSP)
2006	Auto Assault (PC), BattleZone (PSP), Crashday (PC), Ex Machina: Meridian 113 (PC), FlatOut 2 (PC, PS2, Xbox)
2007	Ex Machina: Arcade (PC), FlatOut: Ultimate Carnage (Xbox 360), Wipeout Pulse (PSP)
2008	Twisted Metal: Head-On (PS2)

бы представляющие ценность продукты для PC минимальными силами. На полки иногда попадали настоящие алмазы, но по большей части это были обычные пустышки – максимум спецэффектов, незамысловатая звуковая составляющая, отсутствие хотя бы каких-то нововведений и захватывающего геймплея. Разумеется, никакого сюжета: только вступительный ролик – нарезка из игровых повторов. Даже те проекты, что тогда были на слуху – S.C.A.R.S., Dethkarz, Extreme-G – сейчас вспомнят немногие. Но были и успешные попытки выделиться: например, разработчики Rollcage позволяли игрокам перемещаться не только по дороге, но и по другим более-менее ровным поверхностям без потери скорости.

С началом нового века все как-то позабыли о заветах DeathTrack – с ходу в голову приходит разве что Full Auto, где одним из немногих интересных нововведений была возможность повернуть время вспять. Действительно стоящей игрой была и «Механоиды: Гонки на выживание» от российских разработчиков – можно было бы сказать, что создатели всего лишь взяли на заметку Wipeout, но в «Гонках на выживание» все заезды проходили на открытой местности, а не в специально проложенных для этого желобах.

И пусть те же инопланетные соревнования Rock'n'Roll Racing и немного детская (исключительно с первого взгляда!) Death Rally имеют изометрическую и вертикальную перспективу соответственно, мы также не можем о них не упомянуть. К тому же, первая была важной частью коллекции немалого количества владельцев Mega Drive, а вторая заставляла игроков просиживать ночи в попытке победить десятки противников, среди которых затесался сам Дюк Нюкем.

«Автосвалка»

На свалку угодили только орки из Warhammer 40 000 на своих безумных бронеповозках – гоночная игра Gorkamorka, основанная на одноименной настольной, так и не дожила до релиза. Хотя демо-версия для PC существует – вы без труда сможете найти ее в сети (увы, по понятным причинам, официальной страницы у игры нет). У проекта были шансы стать как минимум небезынтересной игрой для PC и Dreamcast, но судьба распорядилась иначе. Так что о полноценных соревнованиях орков нам пока остается только мечтать. СИ

Машины, которые делают больно

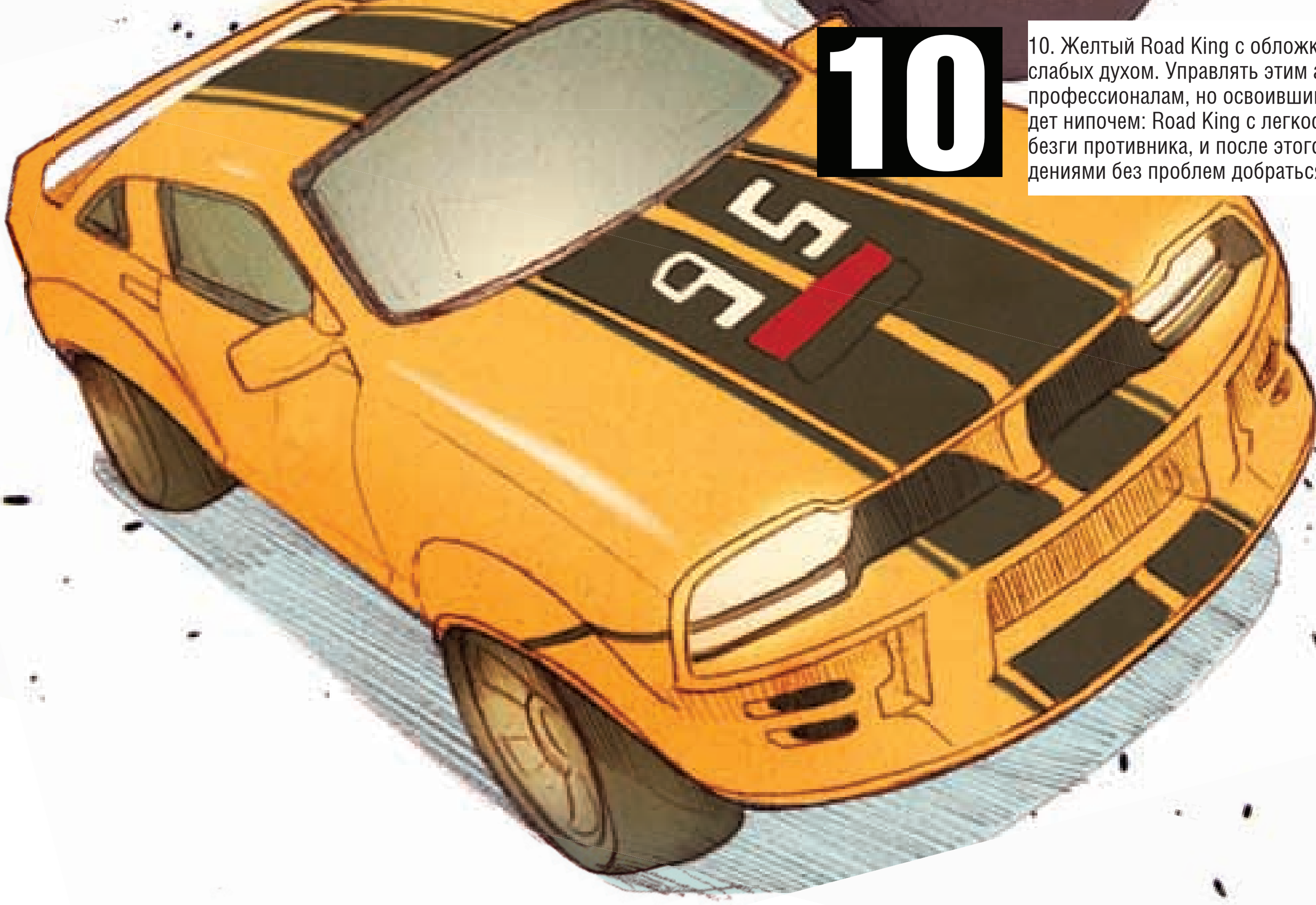
09

Любое средство передвижения из Rollcage способно доставить немало неприятностей даже танку из Vice City – быстрые, маневренные, способные разворачиваться едва ли не на пустом месте. К тому же, даже не особенно разгоняясь, можно промчаться по ближайшей стене или потолку любого туннеля. Отличное решение для туннельных пробок.



10

10. Желтый Road King с обложки FlatOut 2 – выбор не для слабых духом. Управлять этим авто будет непросто даже профессионалам, но освоившим желтого монстра все будет нипочем: Road King с легкостью способен разбить вдребезги противника, и после этого даже с большими повреждениями без проблем добраться до финиша.



В РАЗРАБОТКЕ



В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

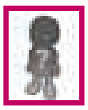
Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».



ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.PC-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»/Snowball
- **РАЗРАБОТЧИК:** TaleWorlds
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год
- **ОНЛАЙН:** www.taleworlds.net

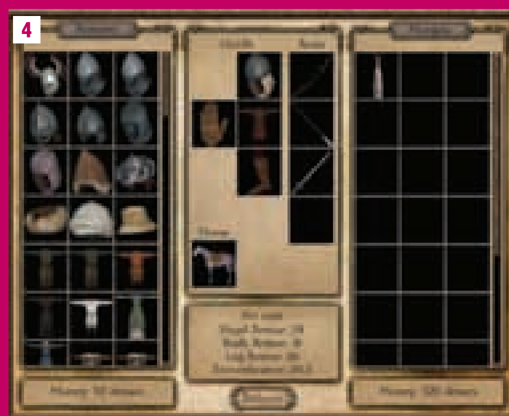


Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
angmarsky@yandex.ru

1


2


Текущая версия игры 0.903, и до появления финальной еще далеко, но поклонников у Mount & Blade даже сейчас немало. Фанаты создают модификации, порой изменяющие геймплей до неузнаваемости. Хотите взять под контроль собственную империю, отправиться в Средиземье, попасть в каменный век или стать джедаем? Зайдите на форум TaleWorlds – ссылок на эти и другие моды, находящиеся в разной степени готовности, там хватает.

4


После изобретения стремян, давших возможность использовать в бою наезд и без проблем наносить удары во все стороны, значение кавалерии стало стремительно возрастать. В годы заката Западной Римской империи конные отряды уже были основой армий. А пехота чем дальше, тем больше отходила на второй план, превращаясь во вспомогательные войска, часто разбегавшиеся при первой же атаке противника. И только в XIV веке англичане и швейцарцы вернули «царице полей» заслуженное место в истории.

3


5




MOUNT & BLADE

КОНЕМ И МЕЧОМ.

Немногим современным компьютерным играм из тех, где есть прямое управление героем, удается толком отобразить кавалерийский бой в средневековом стиле. Чаще всего лошади используются лишь как средство доставки пехоты к полю брани. Реже у разработчиков получается сотворить что-то более осмысленное, как в Fallen Lords: Condemnation. Но, похоже, еще до конца года мы увидим проект, демонстрирующий наглядный ответ на вопрос: почему же конница играла такую большую роль в те давние времена? И имя тому, кому суждено проторить путь толпам подражателей, – Mount & Blade*.

Представьте себе: у игры, находящейся в статусе открытого бета-теста, существуют десятки модов, сотни тем на форумах, тысячи поклонников по всему миру. И это притом, что разработчик, студия TaleWorlds, не насчитывает и десятка человек. О современной графике в таком случае говорить не приходится – картинку можно назвать «терпимой», не более. Но это единственный серьезный недостаток Mount & Blade, который нереально исправить к моменту релиза. Все остальное либо поправимо, либо попадает в разряд достоинств. На что похоже творение турецкой компании? Представьте себе Sid Meier's Pirates! Представили? Теперь перенесите действие лет на четыреста-пятьсот назад, выкиньте из геймплея море, корабли, порты и губернаторских дочек. А взамен добавьте верного коня, отряд соратников, замки и средневековые сражения. Поздравляю – вы очутились в мире Mount & Blade, осталось выбрать дорогу и по ней пойти.

А начинается все, как обычно в RPG, с генерации героя. Четыре базовые характеристики – сила, ловкость, интеллект и харизма – всем прекрасно знакомы, останавливаться на них нет смысла. Да и с навыками разобраться не составит труда – TaleWorlds любезно предлагает описание каждого умения. Осталось создать лицо и выбрать штандарт, который вскоре взовьется над захваченными замками врагов. А после решить, нужно ли включать в свою команду небольшой отряд, встреченный на пути.

И вот тут-то стоит усвоить одну простую истину: персонаж в Mount & Blade не бог, не царь, а лишь герой. Можно уложить одного неприятеля, второго, десятого, даже двадцатого, но двадцать первый отправит в нокаут вас. Это не смертельно, но неприятно, да и после плена войско придется собирать практически с нуля (хорошо хоть, деньги и экипировку оставят). А армия здесь – наше главное богатство. Прокачанный отряд способен практически на любые подвиги, мне как-то удалось разгромить превосходящие в четыре раза силы противника, потеряв лишь треть своих. Правда, помогло и то, что на битву одновременно отправляется не более 36 человек с каждой стороны (остальные подходят позже в качестве подкреплений), иначе нас бы просто шапками закидали.

Хотя персонаж и не всесилен, но в бою способен на многое. Лучше, конечно, обзавестись лошадью и взять в руки копье – тогда действительно почувствуешь себя настоящим рыцарем, без труда разгоняющим пяток-другой крестьян, возомнивших себя солдатами. Хотя никто не запрещает стать, скажем, конным арбалетчиком или пешим мечником. Управление предельно простое – WASD да мышь, осваиваешься на счет «раз». Но для понимания всех

* В Интернете попадаются два названия игры – Mount & Blade и Mount&Blade, причем оба встречаются даже на сайте TaleWorlds, не говоря уже о других страничках. Мы остановились на первом варианте, тем более что его выбрал и отечественный издатель.

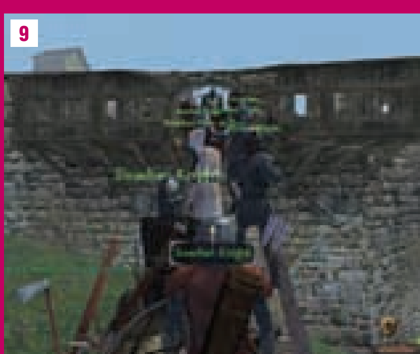
6


7




8


Идей у TaleWorlds масса, и постепенно все они реализуются. В игре уже есть зачатки торговой системы: можно попытаться стать купцом, перевозить товары и зарабатывать этим на жизнь. Вот только экономика еще не сбалансирована, атаки на караваны и разграбление деревень приносят на порядок больше денег, чем торговля. Получается, что быть «рыцарем-разбойником» выгоднее, чем честным человеком. Хотя не исключено, что в релизе увидим мы и продуманную торговлю, и создание предметов, и многое другое.

9


10




1 Перед стартом не забудьте выбрать себе лицо. Опций масса, хотя можно положиться и на волю случая. Только результат будет непредсказуем.

2 Путь начинается у единственного нейтрального города в игре. Все остальное уже поделено между пятью фракциями.

3 Маленький да удаленький. Именно так выглядит обычный город изнутри.

4 520 монет – это немного. На шлем с рогами точно не хватит.

5 Один из крупнейших турниров, в котором мне удалось поучаствовать. Силы примерно равны, но победа будет за нами.

6 Это не крестьянская война, а всего лишь атака на засевших в деревне бандитов. Конница в таких условиях, увы, не слишком полезна – всадников лучше спешить.

7 Мод по «Властелину Колец». Я записался в армию Саурона, так что мимо Минас-Тирита езжу с опаской. Мало ли что.

8 Дом, милый дом. Эта деревня отныне принадлежит мне, как вассалу короля.

9 Парни на экране еще не знают, что первый штурм крепости провалится. Зато второй точно увенчается успехом.

10 Пока еще земли королевства Норд. Но когда-нибудь они станут нашими, даже если воевать придется несколько лет.

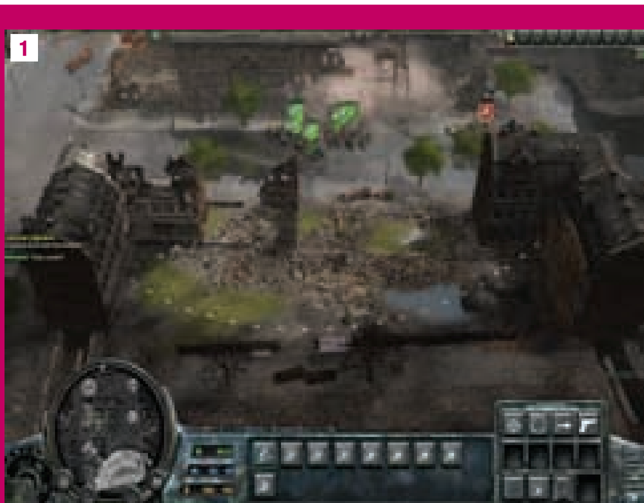
Графика – единственный серьезный недостаток игры, который нереально исправить к моменту релиза.

тонкостей боевой системы придется сначала потренироваться «на кошках» (разбойниках и прочих слабых отрядах) и только потом переходить к серьезным противникам.

Кстати, вы здесь – не просто «первый среди равных», а сам себе генерал. Список приказов, раздаваемых подчиненным, невелик, но достаточен для успешного ведения войн (командовать можно как всем войском, так и отдельными частями). Не забудьте также учесть тип местности (который зависит от рельефа на глобальной карте, в той точке, где вы ввязались в бой) и состав отряда. Есть много пехоты под рукой? Найдите подходящую возвышенность, займите позицию и ждите – всадники врага потеряют разгон, взбираясь по склону, тут-то вы их окружите и уничтожите. Полагаетесь на закованных «по самое не могу» конных рыцарей? Старайтесь перемещаться по равнинам, и тогда кавалеристы сполна воспользуются своими преимуществами на тактической карте. Впрочем, рано или поздно следовать принципу Портоса «дерусь просто потому, что дерусь» надоест и захочется чего-то большего. Пришла пора поступать на службу к одному из пяти королей, а это принесет две выгоды сразу и еще одну в перспективе. Во-первых, вам подарят деревеньку, приносящую немалые доходы. Во-вторых, государи постоянно воюют между собой, и ваша армия не будет зря есть свой хлеб (да-да, бойцов надо кормить, питаться святым духом они, к сожалению, пока не научились) и пропивать зарплату в трактирах. А в-третьих, вдруг в будущем удастся взять штурмом (или изморить осадой) крепость вражеского лорда и убедить короля, что вы – лучшая замена бывшему хозяину?

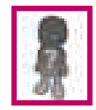
Чем еще стоит заняться в Mount & Blade? Например, прогуляться по окрестностям, набрать и выполнить кучу квестов. И не только «почтовых» – придется выбивать долги, тренировать солдат на заказ, освобождать пленников и даже ловить сбежавших крестьян. Кажется, что фантазии разработчиков нет предела. Наскучило играть роль порученца? Поучаствуйте в турнирах (или понаблюдайте за ними, делая ставки на того, кто победит). Вариантов боев на аренах масса – от простейших «два на два» до трехсторонних схваток, где общее число бойцов приближается к полутора десяткам.

Скачать и опробовать бета-версию игры (один виртуальный месяц и прокачка до шестого уровня бесплатны, дальше придется раскошелиться) можно прямо сейчас. Трудно поверить, но TaleWorlds ухитрилась упаковать Mount & Blade в 120 с небольшим мегабайт инсталлятора. Что еще войдет в финальную версию, предсказать не берусь, но не сомневаюсь – ролевой симулятор жизни средневекового лорда выйдет отменный. Настоящее рыцарское копье, бьющее точно в цель. СИ




ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 10tacle
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Stormregion
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** март 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.panzers-coldwar.org



Автор: Андрей «Morgul» Окушко angmarsky@yandex.ru

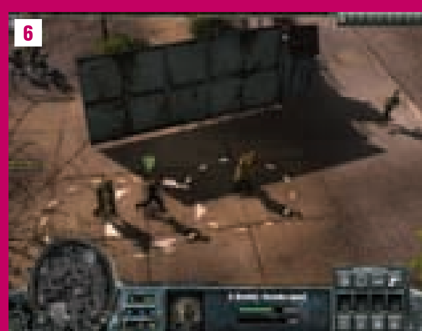
1 Простите, дома тоже я развалил? – Нет, это до вас еще. Авиация, ночью.

2 Физика здесь есть, но иногда она удивляет. Жаль, не удалось заснять, как напарник этого летуна плавно просочился через дощатый пол сторожевой вышки.




3 Текст внизу экрана гласит, что «покой нам только снится»: впереди штурм крепости Шпандау.

4 Рецепт приготовления танка прост: поджаривать огнеметами до готовности, а когда экипаж покроется корочкой – отправить своих парней, чтобы заняли его место. И машина наша!


5 На переднем плане Сталин и Берия, крайний справа во втором ряду – Хрущев. Не так я себе их представлял, совсем не так.

6 В центре в черной форме – Ганс Гребель, наш старый знакомый по Phase One и Phase Two. Управлять им можно будет в последней миссии демоверсии.

7 Стреляем в них, стреляем, а им хоть бы хны. Яркий пример недоработки искусственного интеллекта.

CODENAME PANZERS: COLD WAR

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ АМЕРИКАНЦА В БЕРЛИНЕ.

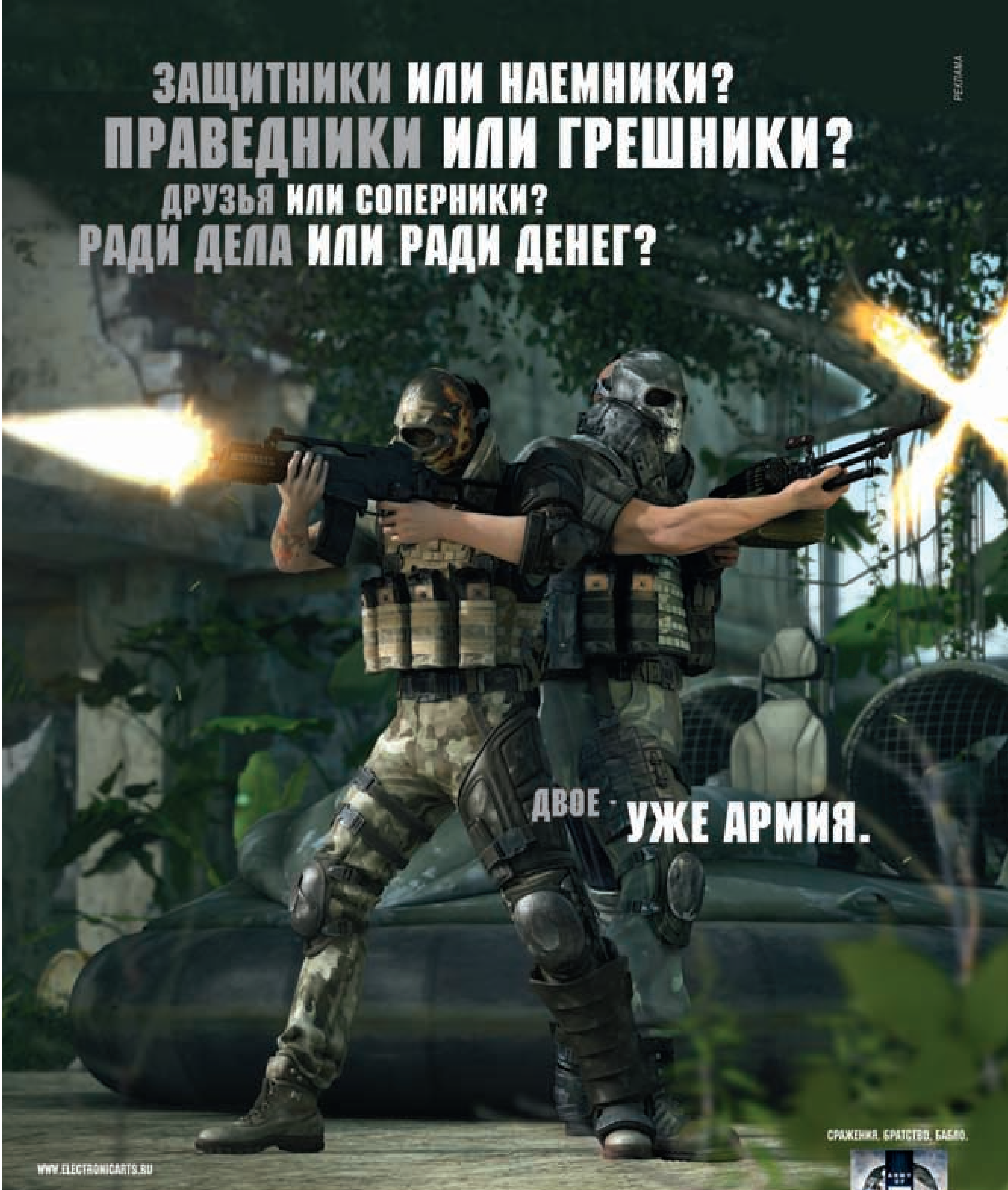
Всласть поиздевавшись на заре своего существования над однотипными стратегиями «про нацистов» в S.W.I.N.E. (разве забудешь эпический конфликт кроликов и свиней?), Stormregion впоследствии перековалась, надела приличный костюмчик и влилась в стройные ряды коллег. Тут же был запущен конвейер, с которого сошли две части-«фазы» Codename Panzers, а затем Rush for Berlin с продолжением. После чего с темой Второй мировой решили завязать – видимо, сюжеты в головах у сценаристов закончились, – переключившись на альтернативную версию истории холодной войны.

Хотя «холодной» ее уже не назовешь, конфликт в Cold War разгорается самый что ни на есть «горячий». В 1949 году СССР, воспользовавшись аварией своего истребителя, случившейся по вине пилота, атакует США со товарищи и стремительно продвигается вперед, сокрушая всех танковым кулаком. Конечно, странно это – если Сталин не устроил мировой бойни после Кореи, с чего бы ему так волноваться из-за одного самолета? Но оставим завязку на совести разработчиков, а сами отправимся в осажденный Западный Берлин, где под нашим командованием янки обязательно разберутся с комми. И если не съедят их, то хоть понадкусывают. Главному герою отводится роль надоедливой моськи: три-четыре танка, несколько бронемашин да чуток пехоты – больше на руки не выдается. Спасает то, что многочисленные враги не слишком умны. Хотя они и реагируют на обстановку адекватнее, чем в Phase Two, но иногда флегматично стоят под обстрелом и размышляют, почему это полоска здоровья так стремительно уменьшается? А про слово «контратака» неприятели если и слышали, то в лучшем случае краем уха.

Миссии по большей части привычны и заскриптованы. Желаете спокойно подготовить оборону крепости? Пока вы не приблизились к ключевой точке, атаковать вас не начнут. Боитесь, что не успеете занять позиции в засаде на вражеского офицера? Не волнуйтесь, он любезно постоит на месте, пока все не будет готово. Разве что защита конвоя порадовала – пришлось метаться небольшим отрядом по карте, отражая атаки с трех сторон.

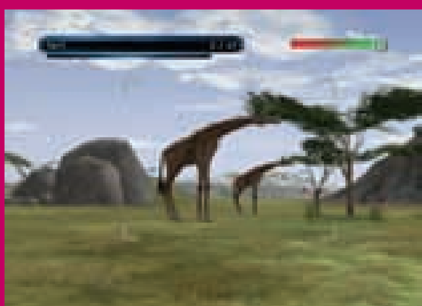
Чего у игры не отнимешь – так это красот. Детальная прорисовка пехоты и танков, яркие взрывы и спецэффекты – сразу видно, на что ушла основная масса человеко-часов, потраченных на разработку. Весьма зрелищна и физика – дом рушится, поднимая клубы пыли, тела картинно падают на землю, провода поврежденной линии электропередач болтаются из стороны в сторону, задетые проехавшим мимо танком. Увы, на геймплей такие моменты влияют слабо. Солдат, получивший по голове обломком сбитого вертолета, отряхнется и побежит дальше по своим делам. Гранатометчик, на которого обвалилась черепица с крыши, сделает вид, что так и надо. Стоит ли упоминать, что попасть в своих невозможно, как ни старайся?

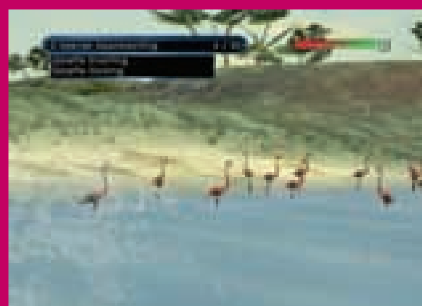
Судя по демоверсии, игра недалеко ушла от средненькой по всем параметрам Phase Two. Впрочем, улучшенные графика с физикой и интересный сюжет, построенный вокруг заговора против Сталина, еще могут подтянуть Cold War поближе к вершине. А если к ним добавится вменяемый (читай – переработанный) мультиплеер, конкурентам точно придется потесниться. СИ

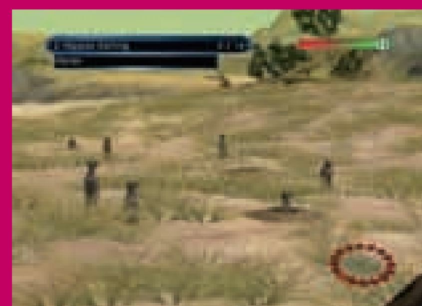

ЗАЩИТНИКИ ИЛИ НАЕМНИКИ?
ПРАВЕДНИКИ ИЛИ ГРЕШНИКИ?
ДРУЗЬЯ ИЛИ СОПЕРНИКИ?
РАДИ ДЕЛА ИЛИ РАДИ ДЕНЕГ?
РЕКЛАМА
ДВОЕ – УЖЕ АРМИЯ.
WWW.ELECTRONICARTS.RU
СРАЖЕНИЯ. БРАТСТВО. БАБЛО.

1


2





3


4


ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Wii
ЖАНР:
sports.nature.photo-hunting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Majesco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Super X Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 3
ДАТА ВЫХОДА:
лето 2008 года
ОНЛАЙН:
www.majescogames.com



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

1 Мало фотографировать все, что в объектив попалось, – будьте добры следовать «заданиям». Вот, скажем, бегемоты – их непременно нужно застать жующими. Причем двух сразу.

2 Уже по скриншотам понятно, что особенной красоты от Wild Earth не добиться. Зато есть в ней какой-то шарм!

3 «Улыбнитесь, вас снимает геймер с камерой!»

4 Двое дерутся, третий не зевай!

WILD EARTH: AFRICAN SAFARI

С ФОТОАППАРАТОМ ЗА СИНЕЙ ПТИЦЕЙ.

Скажите, поклонники FPS, вам никогда не хотелось выпустить АК-47 из уставших рук, разобрать снайперскую винтовку, задвинуть «рельсу» за шкаф или под кровать, а Shock Rifle запереть в темном чулане, вместе с дедовским ружьем? И вместо очередной схватки с инопланетными мутантами, превращенными в зомби могущественной корпорацией, взять профессиональную фотокамеру да рвануть в Африку? Пощелкать тамошних зверушек. Представьте, что это тот же «шутер», только безобидный. Никакой вам крови, никаких внутренностей… Мирная музыка да красоты виртуальной природы. Лепота. Отдых для души и глаза.

Помнится, в году 2006-м владельцы персональных компьютеров уже смогли отдохнуть в местах обитания жирафов и слонов. В игре Wild Earth: Photo Safari, как видно из названия, игрок охотился не с оружием в руках, а с верным фотоаппаратом. Впрочем, позировать на радость людям дикие животные совершенно не желали, а потому одно только приближение к цели уже становилось непростой задачей. Глазом моргнуть не успеете, как спугнете будущую «обложку номера». Или оскорбленная бесцеремонным папарацци животинка рассердится, задавит да затопчет. Одиннадцати миссий тогда хватало за глаза. Игрок успевал полетать на вертолете и даже забраться в горы. Порой главным врагом становилось само время. Как вам такое задание: успеть сфотографировать нападение гепарда на зебру? Под личиной немудреного игрового процесса умело скрывалась истинная суть игры – виртуальная реконструкция животного мира. Пока игрок увлеченно щелкал фотокамерой, он, сам того не замечая, изучал поведение диких животных. А часто ли в играх вы можете воочию лицезреть, как животные охотятся, питаются, охраняют территорию и растят потомство? В Photo Safari все это было. Пусть не безупречно, зато ненавязчиво.

«А причем здесь Wii?» – спросите вы. Так дело в том, что Wild Earth: African Safari, по сути, та же игра. С парой эксклюзивных нововведений. Тут нам обещают дополнительные режимы игры, одиночные и многопользовательские. Например, совместное прохождение основной кампании. Игровой процесс останется прежним. Нам в роли фотожурналиста предстоит путешествовать по Африке и вести пристальное наблюдение за личной жизнью 30 видов животных. От злобных гиен и несчастных зебр до огромных слонов и носорогов. Близкое знакомство с обитателями жарких прерий попрежнему невозможно. Более того, их бурная реакция на наше вторжение заставит пульт трястись и вибрировать, что только загубит бесценные фотографии. И репутация Wii, как платформы семейной, наверняка пойдет игре на пользу. Недооцененная на PC Wild Earth здесь обязательно найдет своих поклонников. А тем временем для PlayStation 3 готовится секретный проект Africa. Никто толком не знает, что это за игра. Но чем черт не шутит, вдруг именно Africa станет главным конкурентом Wild Earth: African Safari в будущем году? Жесткие разборки с ботами отходят в прошлое. Ныне в моде – наблюдение за дикой природой и фотосъемка. В Африке. СИ

1



2





3



4



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** racing.car_combat
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** нет
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Targem
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
- **ДАТА ВЫХОДА:** апрель 2008 года
- **ОНЛАЙН:** www.targem.ru/sledgehammer



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Действие игры происходит в Америке, хотя по картинкам и не скажешь.

2 Трассы широки и извилисты, но это именно трассы, а не «миры», как в Ex Machina.

3 Помимо городского и индустриального ландшафта, нам обещаны и гонки по лесной дороге.

4 На Sledgehammer можно поставить: одну пушку на крышу, две с боков, пилы под брюхо, шипастый таран спереди и миноукладчик сзади.

SLEDGEHAMMER

КУВАЛДА-ТРАНСФОРМЕР ВЫХОДИТ НА ТРАССУ.

Если проследить за полетом мысли дизайнеров Targem, может показаться, что они хотели сделать продолжение своего фэнтези-сериала «Магия Войны». Сюжет их новой игры должен был рассказывать про ангела смерти, собирающего души, а одним из вариантов названия было «Салочки кентавров». Однако в результате героем стал не ангел и не кентавр, а простой водитель непростого грузовика Sledgehammer (по-нашему выходит немаркетично – «Кувалда»). Машина может трансформироваться между «скоростной» и «боевой» модификацией. В боевом режиме злобная фура ощеривается шипами, пилами и всевозможным огнестрелом. За жестокое обращение с участниками дорожного движения водила премируется нитросмесью, которую можно впустить в двигатель в скоростном режиме. Однако из оружия при этом остаются только мины – чтобы отставший соперник не сразу сократил разрыв.

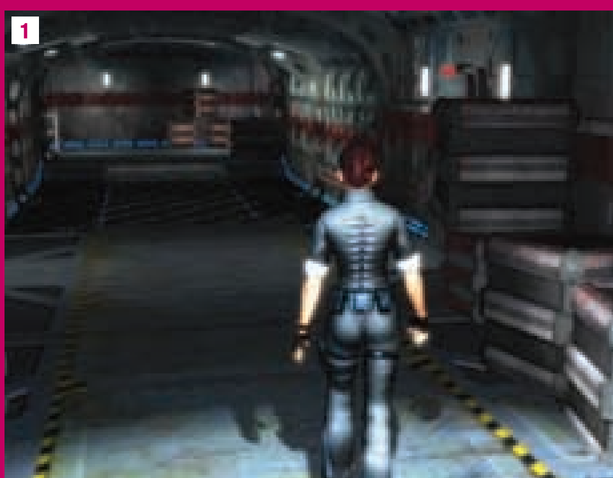
К почти классическим «гонкам со стрельбой» прилагается множество вариаций: рельсовый шутер, где за рулем сидит соратник, а вам остается только отстреливаться; задачка в духе фильма «Скорость», где промедление смерти подобно, и наоборот, почти стелс-миссия, в которой строго запрещается в кого бы то ни было врезаться.

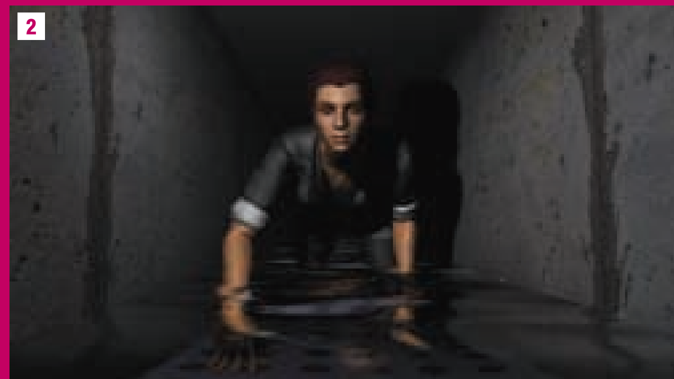
Между заездами можно купить новое оружие. Установить все сразу не выйдет, но, смеем заверить, противникам мало не покажется. Тюнинг и замена комплектующих в списке услуг местного автосервиса есть, а вот машину поменять невозможно, ибо ее герою выдало под расписку секретное правительственное агентство. Впрочем, по сюжету вам придется поездить и на легковушке, и на огромной махине – такой здоровой, что в ее кузове легко помещается ваш Sledgehammer.

Заметим, что большегрузная сущность мотокувалды – по большому счету, одна видимость, ненавязчивая отсылка к «Трансформерам» и последний привет от Ex Machina. Никаких тебе ящиков с арбузами, которые нужно отвезти из Архангельска в Астрахань, никаких вихляний тяжелого кузова – даже в боевом режиме максимальная скорость значительно превышает ту, к которой привыкли герои «Дальнобойщиков» (хоть телевизионного, хоть игрового сериала). Физика тут тоже не реалистичная, а развлекательно-скоростная. Если бы ей подчинялось знаменитое ньютоново яблоко – убило бы бедного Исаака насмерть и ускакало бы через Ла-Манш сеять ужас и разрушения по всей Европе. Немудрено, что руль «Кувалде» практически противопоказан (хоть и поддерживается), и версия, которую мы видели в «Буке», отлично управлялась контроллером Xbox 360. А это, между тем, значит, что... Впрочем не будем загадывать – если что, и с клавиатуры порулим, а мышкой постреляем. Кстати, игра, при всей своей «несимуляторности», будет поддерживать технологию WideGlance, синхронизирующую обзор в игре с поворотами головы геймера – если он, конечно, приобрел специальный трекер. Кстати, если смотреть на дорогу из кабины, то хорошо видно, что герой время от времени очень выразительно жестикулирует, как заправский дорожный воин. Интересно, можно ли будет синхронизировать движения рук героя с жестами игрока? Будем надеяться, что в этом случае он не раз покажет нам большой палец. СИ



Кейт – инженер, а не солдат, и ни на одном из скриншотов у нее в руках нет ничего огнестрельного или хотя бы колюще-режущего. Справляться с вооруженными до зубов террористами нам предлагают, творчески используя подручные технические средства и заманивая врагов в ловушки – наверняка водные. Интересно, как при таком раскладе будет выглядеть совместная игра? Разработчики в детали пока не вдаются – мультиплеер будет, и все.



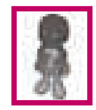






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** action-adventure
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blade Interactive
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год
- **ОНЛАЙН:** www.bladeinteractive.com/hydro.html



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 На спине у Кейт какой-то накладной позвоночник. Спасательный наножилет?

2 Предметы будут намокать, едва соприкоснувшись с водой.

3 Вода в игре не только течет, но и пенится, и даже пузырится. Казалось бы, мелочь, но ведь подобные детали и заставляют нас поверить в происходящее на экране.

4 Если Кейт запаникует, изображение будет расплываться, а наиболее важные моменты мы сможем наблюдать от первого лица. Впрочем, основную часть игры камера будет располагаться за спиной главной героини.

HYDROPHOBIA

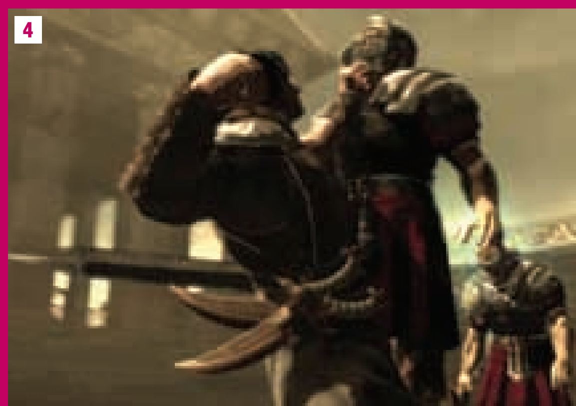
ЕСЛИ BIOSHOCK НЕ УТОЛИЛ ВАШУ ЖАЖДУ – ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ «ВЛАДЫЧИЦЫ МИРА». ЗДЕСЬ ВОДЫ ХВАТИТ НАДОЛГО!

Компания Blade Interactive, на протяжении семи лет промышляющая разработкой незамысловатых гонок и ежегодных World Snooker Championship для PlayStation 2 и Xbox (а также их ответвлениями для Game Boy, Nintendo DS и PSP), решила показать миру нечто более необычное, чем симулятор бильярда. Вернее, реализовать свои идеи сотрудники Blade Interactive Studios хотели достаточно давно – около семи лет назад. Однако уверенность в мощной (по меркам того времени, разумеется) начинке PlayStation 2 быстро сменилась разочарованием – технические ограничения оказались непреодолимыми, и Hydrophobia пришлось отложить до лучших времен. И лишь спустя несколько лет забрезжил свет в конце тоннеля: персональные компьютеры стали справляться с более значительными нагрузками, а появившиеся мощные PlayStation 3 и Xbox 360 давали надежду воплотить мечты в жизнь и на консолях. В чем загвоздка, мы разберем чуть позднее, а пока что обсудим сюжет.
В 13 лет с девочкой по имени Кейт Уилсон произошел весьма неприятный случай, после которого она стала панически бояться воды. Но, как и все мы, Кейт хотела избавиться от страхов и жить спокойно – для чего и вошла в экипаж корабля под названием «Владычица мира». Судно никогда не заходит ни в один порт (по всей видимости, провизию и все необходимое доставляют на катерах и вертолетах), а на его борту корпорация NanoCell засучив рукава исследует нанотехнологии, благодаря которым на нашей планете должны зацвести даже пустыни. Однако столь радужные планы радуют далеко не всех – последователи Томаса Мальтуса, предсказавшего кризис перенаселения планеты еще несколько веков назад, недовольны. По их мнению, цветущие пустыни только приблизят катастрофу. Мало того, неомальтузианцы были настолько напуганы перспективами исследований, проводимых на «Владычице», что устроили террористический акт, после которого судно едва не затонуло. Как видите, нашей Кейт «повезло» – ее детские страхи воплотились в жизнь. Не зря, значит, боялась.
Завязка истории и место действия напоминают о BioShock, ведь и там ученые-благодетели хотели как лучше, а получилось как всегда. Воды в игре было тоже немало, а в Hydrophobia оксид водорода сыграет едва ли не первостепенную роль: большая часть корабля затоплена, и нам предстоит научиться управлять водой, ведь, действуя умело, жидкость можно использовать и как оружие, и как ключ к решению загадок. Враги тоже не лыком шиты и понимают, что водная стихия доставит немало неприятностей, поэтому, единожды приняв холодный душ, второй раз в это место не сунутся и поменяют тактику в зависимости от обстоятельств.
Ссылаясь на авторит Хью Ллойда, ученого, доктора наук в области динамики жидкостей, с которым студия сотрудничала, Blade Interactive Studios утверждает, что сделает водицу еще лучше, чем в BioShock. Причем это коснется не только внешних изысков, но и физических свойств. Именно обработать поведение воды и не смогла PS2. Будем надеяться, что нынешние платформы уж точно справятся с нагрузкой, а в Hydrophobia окажутся интересны не только водные красоты, но и сама игра. СИ



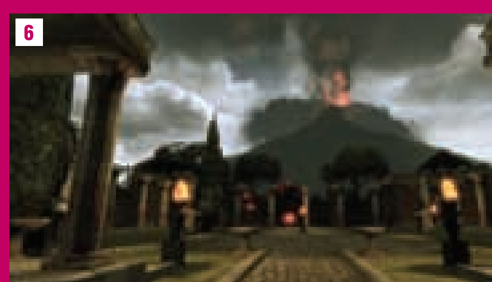








Сейчас Оуэн постоянно живет в Нью-Йорке. Его сражения в современности чередуются с баталиями в Древнем Риме и феодальной Японии. Каждая такая битва подается как воспоминание о прошлом. Оуэн Маклауд убьет хоть сто врагов за раз, все зависит от того, насколько хорошо прокачаны его навыки. Опыт можно получить несколькими способами: разыскивая тайники, сражаясь с противниками и изводя Бессмертных. Враг тоже постоянно совершенствуется, хорошо, что наш Горец владеет целым списком фаталити-ударов. Пара слов о бессмертии. Вместо привычного показателя витальных сил авторы используют шкалу «усталости». Чем сильнее измотан Оуэн, тем больше шансов, что вот-вот он будет обезглавлен. Изящно.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PlayStaion 3

ЖАНР: action-adventure.fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive

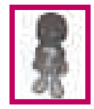
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен

РАЗРАБОТЧИК: WideScreen Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

ОНЛАЙН: www.highlanderthegame.com



Автор:
Алексей rlxa Копцев
rlxa@mail.ru

1 Гладиатор МакЛауд. Похожий на Принца Персии Оуэн использует запрещенный магический прием.

2 Горец выходит на арену. В руках – любимые кинжалы.

3 Схватка в японском интерьере. Оригами-икебана-сепукку?

4 Фаталити крупным планом. Вот-вот станет на одну голову меньше.

5 Прыжок с небоскреба на лопасти вертолета? Бессмертным все можно.

6 Последние минуты Помпеи. Везувий дышит жаром.

HIGHLANDER

ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЙ В ДВЕ ТЫСЯЧИ ЛЕТ. БОЕВЫЕ УНИВЕРСИТЕТЫ ОУЭНА МАКЛАУДА.

Черная осенняя ночь. На мокрой крыше – две тени. Как молнии сверкают катаны, а из невидимого динамика грохочет Queen: «What the hell we fighting for? Just surrender and it won't hurt at all». И все сразу понятно – бессмертные Горцы снова выясняют отношения. Скорей бы срубить пару-другую голов во имя рода Маклаудов! Ведь в финале, в самом конце этой затянувшейся истории, остаться должен только один. И это должен быть наш герой.

Торговая марка знатная. Одних только фильмов пять наименований, а еще – телесериалы, куча мультиков и… всего две игры. Первым таким развлечением стал боевик Highlander (1986 год) написанный для «Спектрума», потом, в 1994-м, на свет появился еще один «Горец» – игра Highlander: The Last of the MacLeods для Atari Jaguar. И только теперь, спустя почти пятнадцать лет, сага о Маклаудах вновь оживает.

Боссы Eidos Interactive настроены решительно. «Игра про Горца обречена на популярность, у нее огромный потенциал», – радуется директор по развитию, Даррен Барнетт (Darren Barnett). И мы с ним солидарны. В каком же еще приключении можно посетить древние Помпеи и увидеть извержение Везувия? Отправиться в холодные шотландские горы пощеголять в клетчатом килте, а потом обнаружить себя в феодальной Японии в роли самурая?

Новый главный герой, Оуэн – предок Дункана и Коннора МакЛаудов. Он родился в Шотландии две тысячи лет назад. В юности попал в плен к римским легионерам и был продан в рабство хозяину одной из гладиаторских школ славного града Помпеи. Первый же бой закончился трагически. Тут бы и сказочке конец, кабы рядом не появился старейшина Бессмертных, Метос. Он вернул Оуэна к жизни, взял к себе в ученики и поведал историю о древнем артефакте, дарующем божественную силу. Камень разбит, а его осколки разбросаны по всему свету. Пришла пора Оуэну отправляться на поиски.

Учиться будем прямо во время боя, посредством декапитации (голову долой!) очередного бессмертного врага. Из тела поверженного противника вырывается столб волшебной энергии – ее-то и нужно поглотить. Потом – поднять характеристики героя и выучить новые боевые приемы. А уж их в игре предостаточно: Оуэн мечет молнии и фаерболы, прыгает с небоскребов и притворяется мертвым. Но самое шокирующее его умение – это способность накалываться на вражеские клинки, собственным телом обезоруживая противника. Сам Горец использует катану, клеймор и двуручные мечи. Владеет паркуром, плавает как рыба и умеет карабкаться по отвесным стенам при помощи веревки и кинжалов.

Разработчики используют Unreal Engine 3. Игра будет живописной, с правдоподобной физикой и полностью разрушаемым миром. Жаль только, что количество локаций не потрясает воображение. Вероятно, Highlander окажется типичным коммерческим боевиком от третьего лица. Красивым, ярким, динамичным… Скорее всего, с расчетом на вторую, третью и так далее серии. Как того требует бессмертная торговая марка. СИ

ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: shooter.first-person.tactical.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI (PC)
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
ДАТА ВЫХОДА: 21 марта 2008 года
ОНЛАЙН: www.rainbowsixgame.com

Автор: Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com





Клуб 64
Кооперативный режим подвергся существенной трансформации. Теперь играть можно за персонажа, именуемого Bishop (в шахматной терминологии «слон», отличная кличка для спецназовца, не правда ли?), который в свою очередь управляет двумя компьютерными бойцами, либо же мы можем вселиться в героя по имени Knight (в шахматах – «конь»), у которого в подчинении нет никого. Таким образом, кооператив теперь рассчитан на двух игроков, хотя ранее он вмещал четверых – вероятно, это сделано с целью сохранения тактических элементов и в мультиплеере. С другой стороны, если так пойдет и дальше, то в третьей серии нас ожидает революционный кооператив на одного, а четвертая и вовсе будет играть в себя сама.

1 Молодому человеку в хоккейной маске и с «калашом» стоило бы наслаждиться открывающимися из окна видами.

2 Удивительное дело: лидер команды даже в такой обстановке разгуливает без головного убора. А вдруг простынет?

3 Кидаем дымовую гранату, включаем тепловизор, и противник полностью в нашей власти.

4 Торжество высоких технологий: тепловые датчики (в правом верхнем углу) безошибочно фиксируют положение всех «близлежащих» граждан.

5 «Поражение противника с дальней дистанции, + 3 к меткости».





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

В ЭТОМ ГОДУ ИСПОЛНЯЕТСЯ ДЕСЯТЬ ЛЕТ ТОРГОВОЙ МАРКЕ RAINBOW SIX, И ЮБИЛЕЙ СЕРИАЛА ОТМЕЧАЕТСЯ ОЧЕРЕДНЫМ БЛОКБАСТЕРОМ.

Что только не случалось с игровым сериалом за эти годы: взлеты, падения, а также взлеты, на поверку оказавшиеся падениями. Жаль, что во франчайзе Rainbow Six в итоге не прижились численные обозначения серий, иначе игра, о которой мы сейчас ведем речь, называлась бы «Радуга Шесть – Пять – Два». Согласитесь, отличное милитаристское название.

Обитель зла: перезагрузка

Первую часть, быструю, громкую, яркую и яростную, публика приняла на ура, так что сиквел стал неизбежен. Спешим обрадовать поклонников R6 Vegas и огорчить ортодоксальных приверженцев серии R6 – вторая часть не будет отличаться от первой практически ничем. Авторы игры явно пытаются сохранить единожды сработавшую формулу, ограничившись полировкой деталей и небольшими дополнениями. Вот об этом мы и поговорим чуть подробнее.

Место действия, как нетрудно догадаться из названия игры, осталось прежним: мы вновь будет очищать Лас-Вегас от сотен распоясавшихся международных террористов, решивших посеять ужас в главной обители алчности, разврата и порока – а мы, разумеется, будем стоять на страже этих общечеловеческих ценностей. Но речь идет вовсе не о второй атаке террористов на Вегас – уже в первый раз было достаточно сложно поверить в то, что мощнейшая армия зла выбрала именно его объектом своего внимания, а уж при повторном штурме города кабаре и казино власти вызывали бы не спецназ, а скорую с бригадой психиатров. Так что, хотя игра формально является сиквелом, она повествует о тех же самых столкновениях в гламур-сити, что и первая часть, только показанных с точки зрения другого отряда. Если вы помните, прошлая игра не доводила интригу до логического конца (правда, автор этих строк должен признаться, что сюжет начисто выветрился у него из головы, а память взамен предательски подсовывала то эпизоды из Stranglehold, то и вовсе диалоги из Star Wars: Republic Commando, благо у этих игр все-таки есть немало общего), теперь же нас обещают не только познакомить с развязкой, но и с событиями, предшествовавшими атаке террористов. Вообще, авторы в этот раз делают куда больший упор на сюжет, и теперь нам предстоят встречи с NPC, диалоги и прочие радости современного игрового нарратива, так что мы погрузимся в историю и будем душой болеть за попавших в беду заложников. В любом случае, эта часть должна получиться куда лучше, чем прошлая.

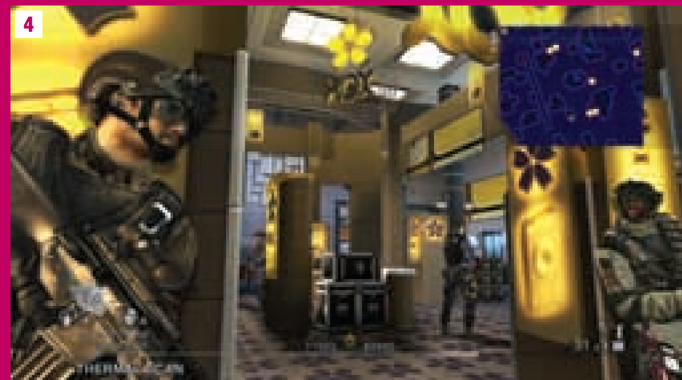
Люки пользуются силой

В основном геймплей остался тем же: мы в компании трех верных головорезов зачищаем улицы, крыши, подвалы и все, что попадется в промежутке. Хотя нас ждет тот же самый Вегас, на этот раз нам придется познакомиться с его изнанкой. Это в прошлой части наш отряд топтал осколки самых дорогих казино и лучших банков города, теперь же нам предстоит опуститься на местное дно, освобождая дешевые (авторы используют элегантный эвфемизм «старомодные») стрипклубы и различные задворки. Но не бойтесь – судя по шотам, в Вегасе даже трущобы выглядят весьма привлекательно, этот город не зря пользуется такой репутацией.

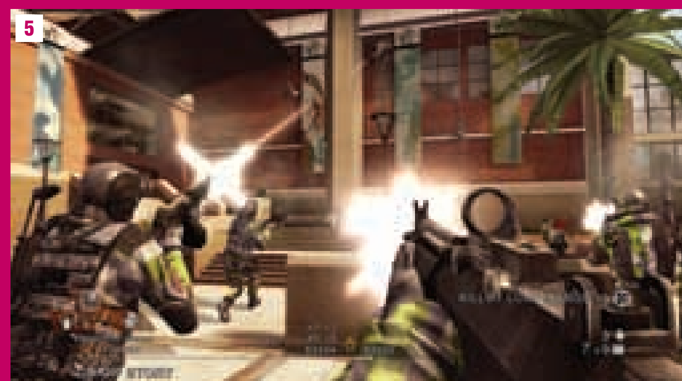
3



4

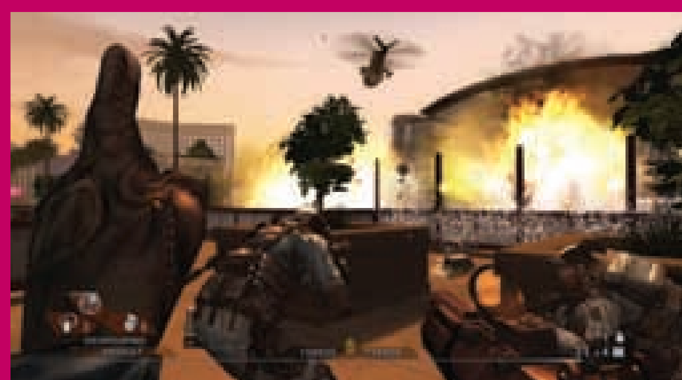


5



Хорошо забытое старое

Мультиплеер обогатился некоторыми новыми режимами. Например, Team Leader, в котором две команды пытаются истребить друг друга. Причем, пока жив лидер команды, ее члены способны к бесконечному респауну, но как только командир погибает, реинкарнациям приходит конец, и каждый убитый бесповоротно попадает в нирвану. Другой новый режим – Demolition, где одна команда устанавливает взрывчатку, а другая должна успеть ее до срока обезвредить.
Помимо новых режимов в мультиплеере ожидаются и некоторые старые карты – прямиком из Rainbow Six: Raven Shield, чтобы уж гарантированно «поймать» престарелых ветеранов сериала.



Некоторым улучшениям подвергся искусственный интеллект наших напарников. Разработчики особо делают акцент на том, что теперь соратники не просто бегут в заданном нами направлении, а по возможности используют имеющиеся на пути укрытия. Еще одна деталь, о которой авторы не говорят, но которая бросается в глаза по геймплейным роликам – изменена стрельба вслепую. В прошлой серии тоже была возможность, надежно спрятавшись за какой-нибудь преградой, выставить автомат на вытянутых руках и наугад пострелять в сторону противника, но если тогда этот прием использовался для огневого прикрытия, а попасть в кого-то таким образом было практически нереально, то теперь стрельба вслепую стала прицельной. Сам боец вроде и не выглядывает, но в режиме укрытия включается камера от третьего лица, так что каждая очередь с нашей помощью отправляется прямиком в живот очередному террористу. С одной стороны, это очень похоже на чит, а с другой R6V с самого начала отбросил всякий реализм, так что претензии неуместны.
Нет, прыгать спецназовцев так и не научили. В самом деле, это у конкурентов пусть бойцы строят из себя кроликов, во время боя передвигаясь исключительно размашистыми прыжками – серьезные мужчины и леди так не поступают.

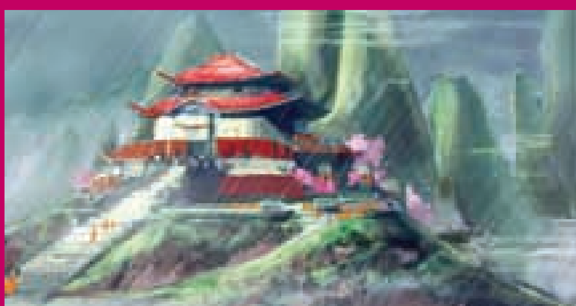
Нечего надеть

Генерация персонажей теперь добралась и до однопользовательского режима, вы можете выбирать одежду, внешний вид и пол вашего героя/героини. Причем в игре потихоньку прорастают и ролевые инструменты. Так, во время боя за каждое удачное действие (убили врага, добрались до чекпойнта и т.п.) мы получаем очки опыта, а вместе с очередным уровнем нам дают доступ к новому обмундированию или оборудованию, меняющему наш внешний вид. Но за боевые заслуги полагается не только ненадеванный гардероб, но и бонусные очки в трех категориях: меткость, штурм, ближний бой. Скажем, несколько убитых врагов подряд или же успешный подрыв противника гранатой добавляет нам очков в графе «штурм». А точный выстрел в террористическую голову дает какие баллы? Правильно!
За полученные таким образом очки нам презентуют новое оружие (нередко им оказываются улучшенные модификации старого). Хотя если вы не хотите, чтобы игра отвлекала вас во время боя сообщениями о полученных бонусах, то это всегда можно отключить в настройках.
Да, все полученные ранги, апгрейды и трофеи переносятся из одиночной игры в многопользовательскую и обратно.

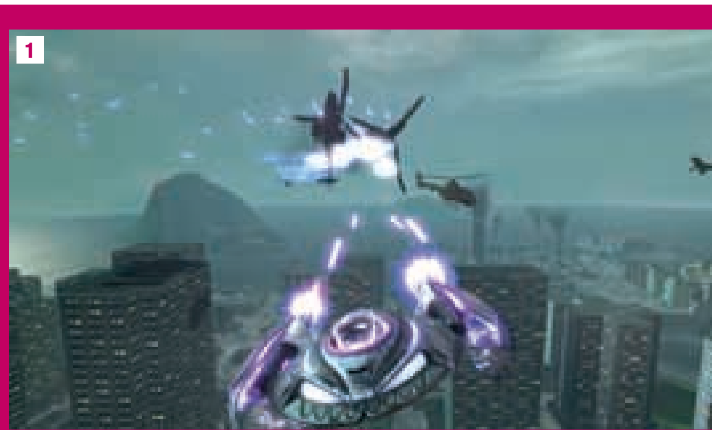
Весь мир на ладони

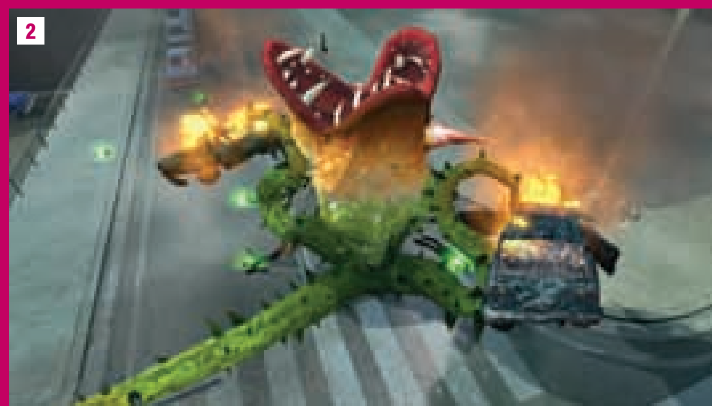
Резюмируя все вышеизложенное, можно уверенно сказать, что нас ожидает очередной блокбастер, очень качественный, выверенный до последней заклепки и совершенно бездушный. Глядя на него, каждый получит по вере своей: брюзжащий ветеран пожалуется на хроническое отсутствие новых идей в индустрии, а искрящийся оптимизмом тинейджер назовет R6V2 лучшей игрой всех времен. Разумеется, оба окажутся одинаково правы.
И можно только позавидовать тому, для кого это будет самый первый шутер. СИ

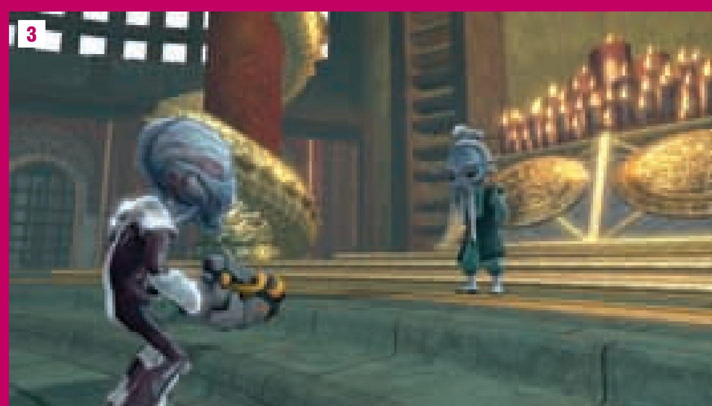












ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
ЖАНР: action-adventure.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК: Sandblast
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 4 марта 2008 года (США)
ОНЛАЙН: www.destroyallhumansgame.com

Автор: Лилия Дунаевская
tais@jrpg.org

1 Грандиозные воздушные побоища навевают смутные воспоминания о «Звездных войнах», которые родом как раз из семидесятых.

2 Это милое растеньице – состоящий на службе Крипто свирепый и прожорливый людоед.

3 Мудрый учитель-старец и его способный ученик. Да, первая волна китайских «кунг-фу муви» накатила на Запад уже тогда, в семидесятые.

DESTROY ALL HUMANS! PATH OF THE FURON

СТАНЦЕВАТЬ ДИСКО, ПОСТИЧЬ КУНГ-ФУ, УБИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ.

Ну что ж, дорогие товарищи-человеконенавистники, пришло наконец и ваше время, так что готовьте свои кнопочки, ибо для человечества грядет час расплаты. А если конкретнее – выход сразу двух частей одного из самых мизантропических сериалов за всю историю игровой индустрии – Destroy All Humans! Вы ведь уже готовы убить всех людей? Протагонистом новых выпусков станет хорошо известный поклонникам сериала злобный и обаятельный гуманоид Крипто-137, как всегда, измышляющий хитроумные планы по глобальной чистке населения земного шара. На этот раз нашему герою предстоит отправиться в семидесятые – время, положившее начало развитию игровой индустрии, эпохе диско и борьбе женщин и сексуальных меньшинств за свои права. Учитывая, насколько мастерски была передана атмосфера ретро в предыдущих частях, хочется надеяться, что разработчики не подведут и на этот раз, и можно будет от души посмеяться над тем, каков был наш мир несколько десятилетий назад. Любопытно, что действие третьего эпизода DAH!, Big Willy Unleashed, находящегося в параллельной разработке с героиней нашего сегодняшнего рассказа (см. прошлый номер «СИ»), разворачивается аккурат перед событиями Path of the Furon. Имейте это в виду. На горизонте возникает таинственный враг, грозящий уничтожением всей расе Фурон, к которой имеет честь принадлежать и Крипто. Ради спасения соплеменников (ну и самого себя, естественно) Крипто отправляется в путешествие за просветлением к инопланетному мастеру кунг-фу, который должен помочь ему обрести силу, необходимую для победы над противником. Такие дела.

Однако как бы ни менялся антураж, какой бы необычной ни казалась завязка и каких бы новых шуток ни придумывали сценаристы, суть игры вновь остается той же, что и прежде. А это означает, что игроку будет предоставлена, пускай относительная, но все же свобода передвижения и действий, и только вам каждые десять секунд предстоит решать: избавиться ли от этого надоедливого землянина, вставшего на пути, или помиловать бедолагу. Впрочем, когда в руках томится куча инопланетного оружия и ректальный зонд в придачу, и решать, в общем, нечего. Заниматься геноцидом отныне можно на территории целых пяти больших уровней, как на земле, так и в воздухе – все благодаря модернизированной летающей тарелочке Крипто. Разумеется, не обойдется дело и без обновления арсенала, в который теперь войдут генератор черных дыр, торнадо-сметающее-все-на-своем-пути и даже Венерианская людская ловушка (Venus Human Trap) – большущий цветочек-людоед. Как и раньше, Крипто сможет манипулировать людишками, гипнотизируя их, сканируя мозги и захватывая контроль над телами. И обучение у мастера боевых искусств не пройдет даром – Крипто освоит новые приемы, например, Temporal Fist, позволяющий останавливать время и безнаказанно расхаживать среди застывших людей, или PK Magnet, при помощи которого можно, подобно магниту, притягивать различные объекты.
В заключение хочется добавить, что вскоре после релиза мы можем ожидать выпуска специального скачиваемого дополнения, призванного встроить в игру еще и сетевой мультиплеер. Это, несомненно, должно сделать и без того любопытную игру еще привлекательней. СИ



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
GEARS OF WAR
ЛИБО МЫ ИХ – ЛИБО ОНИ НАС
ДОЛГОЖДАННАЯ PC-ВЕРСИЯ ЗНАМЕНИТОГО БОЕВИКА
ПЯТЬ НОВЫХ СЮЖЕТНЫХ ГЛАВ ДЛЯ ОДИНОЧНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
ТРИ СЕТЕВЫЕ МИССИИ
9.0 "Страна Игр"
9.0 Игры@Mail.ru
Более 30 титулов "Лучшая игра года"
РЕКЛАМА
ФИРМА «1С»
Microsoft game studios
EPIC GAMES
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, and Unreal are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, Windows Live, Windows Vista, the Windows Vista start button, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies.
Games for Windows

ЧТО ЗНАЕМ?
Новый симулятор гольфа на самую подходящую для этого вида спорта платформу готовят авторы Hot Shots и Mario Golf.
Взгляните на картинки – нас приветствуют знакомые герои популярнейших игр от Capcom!

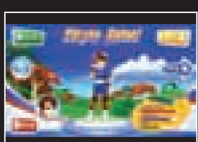
ЧЕГО ЖДЕМ?
Игры, как минимум, не уступающей сериалу Pangya! А еще – много полей для гольфа, хороших и разных!

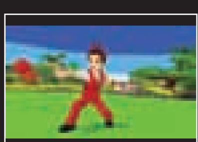


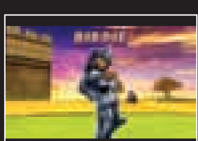
We Love Golf!

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА В США: В 2008 ГОДУ










PC
игры
Журнал для настоящих геймеров
ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ, ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.
2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ

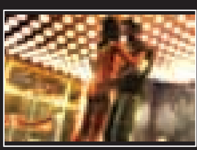
ЧТО ЗНАЕМ?
Freeplay-игра, действие которой разворачивается во всемирной столице казино.

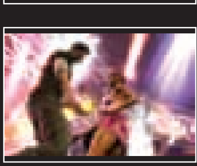
ЧЕГО ЖДЕМ?
Что у разработчиков The Suffering: Ties That Bind получится нечто большее, чем просто «неплохая игра».

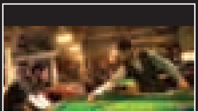


This is Vegas

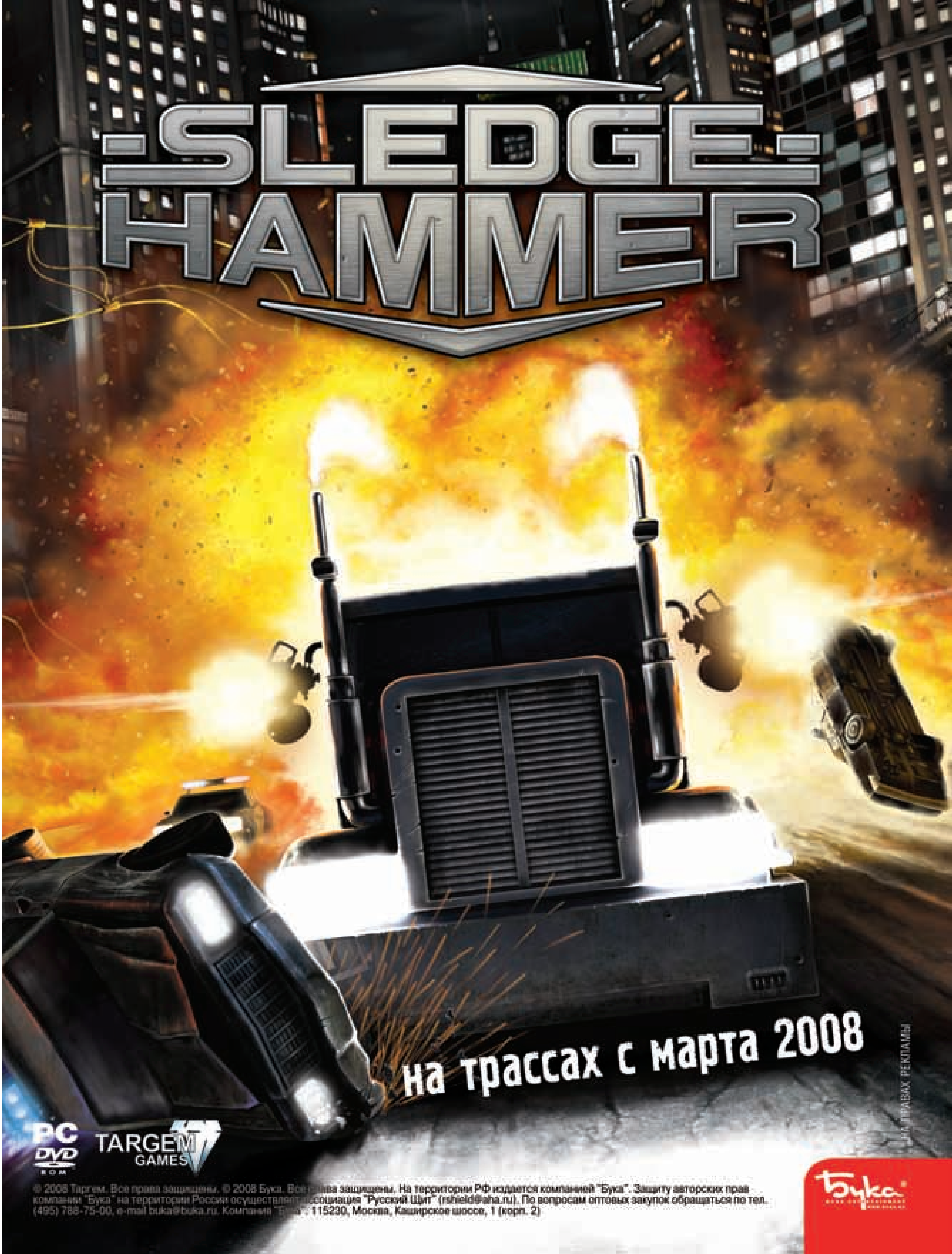
ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА В США: В IV КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА











SLEDGE HAMMER
На трассах с марта 2008
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
PC DVD ROM
TARGEM GAMES
© 2008 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет Ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука

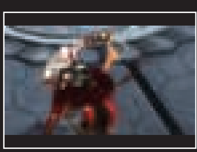
ЧТО ЗНАЕМ?
Отрывок из бурного прошлого Кратоса – из тех времен, когда он еще служил Аресу. Оказывается, отважный спартанец еще тогда успел спасти целый мир!

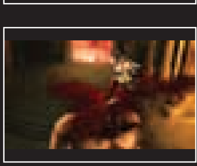
ЧЕГО ЖДЕМ?
Самой красивой, динамичной и жестокой игры на портативной консоли от Sony.

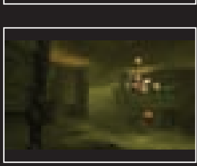


God of War Chains of Olympus

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА В ЕВРОПЕ: 28 МАРТА 2008 ГОДА









ЧТО ЗНАЕМ?
Действие новой игры в «красном» ответвлении Command & Conquer происходит в альтернативном мире, возникшем в результате неудачного путешествия во времени. Против Советов и союзников выступает новая сила: Империя Восходящего солнца. На вооружении Империи состоят танки-трансформеры, летающие крепости и бронированные медведи.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Возвращения Юрия, камео Кейна, новых смешных акцентов и иска со стороны Филипа Пулмана.



Command & Conquer: Red Alert 3

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360, PS3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО




Выброс уже скоро...
ПРОЛОГ
S.T.A.L.K.E.R.
Чистое небо
GSC GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо. Transavision © 2008.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
www.stalker-game.com
GSC WORLD PUBLISHING

Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

The Orange Box



Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

- ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PS3
- ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Valve

BioShock



Патч к без пяти минут лучшей игре 2007 года добавляет новые плазмиды и генные тоники, а также «правильный» режим сложности – без использования вита-камер. Чем не повод вернуться в холодные коридоры Восторга?

- ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360
- ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

Crysis



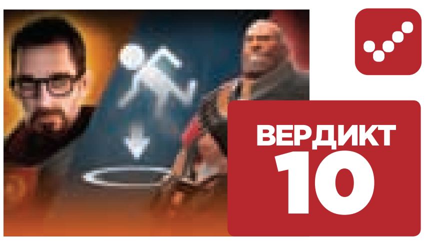
А вот и он: самый, пожалуй, раскрученный FPS прошлого года. Даже если ваша машина соответствует заоблачным системным требованиям, это не поможет: эта графика рассчитана на компьютеры завтрашнего дня. Смерть пришельцам!

- ПЛАТФОРМЫ: PC
- ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Crytek

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
5	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
6	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
7	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PC, PSP, DS	role-playing/special.puzzle	Сергей Цилюрик	№12(237)
8	Unreal Tournament 3	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
9	Supreme Commander: Forged Alliance	PC	strategy.real-time.sci-fi	Алексей Копцев	№03(252)
10	Gears of War	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№01(250)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box



Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

- ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PS3, PC
- ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Valve

Super Mario Galaxy



Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания игроков и прессы, и ведь довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: action-adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Mass Effect



Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

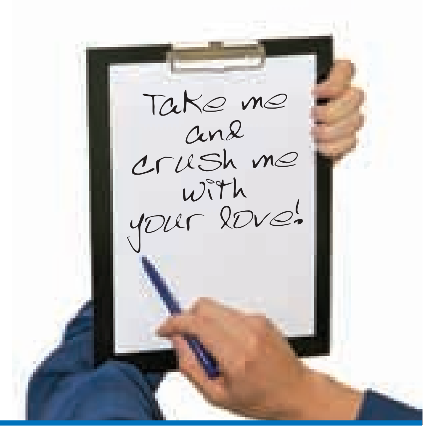
- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
- РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Денис Никишин	№21(246)
2	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
8	Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	action/racing.arcade	Артем Шорохов	№05(254)
9	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
10	Ratchet & Clank Future: ToD	PS3	shooter.third-person	Red Cat	№01(250)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Конструктор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Sins of the Solar Empire
The Elder Scrolls IV: Oblivion

На днях нам прислали золотое издание Oblivion, на русском языке. Я решил приобщиться к шедевру мирового игростроения, который до этого отчего-то пропустил. Как дело дошло до выбора класса и внешности персонажа, я был шокирован. Все предложенные стандартные варианты – дико страшные. При этом эльфийки страшнее, чем люди. Нонсенс. Естественно, можно настраивать внешность как хочешь, но там нет кнопки «сделать красивое лицо». Кошмар.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

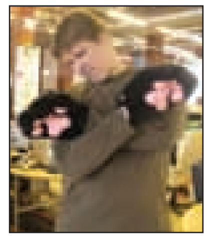


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Lost Odyssey
Devil May Cry 4 (Xbox 360)

Выяснились душераздирающие подробности: коллекционка DMC4 для Европы (а заодно и для России) совсем не похожа на Special Edition для Штатов и Японии. Нам с вами недоложили диск с видео о создании игры и диск с четырьмя эпизодами аниме-сериала, зато оделили брошюрой с отличными скетчами и не самыми удачными репродукциями CG-иллюстраций. Больше всего, конечно, не хватает видео от разработчиков – зарисовки по DMC3 были очень смешными.

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

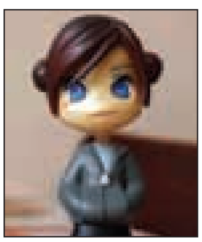


СТАТУС:
No mugshots, plz!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2, Bladestorm, GRAW 2 co-op, Burnout Paradise

Нехорошие вещи творятся в России: не везут к нам официальный Xbox Live. И бог бы с ним, не маленькие, кредиткой пользоваться умеем, но... Эти самые кредитки в последние месяцы тихой сапой перестали принимать. И такой же тихой сапой из Москвы потихоньку пропадают карты предоплаты. Как в былые денежные времена за нужной игрой приходится гоняться с собаками, и от этого портится настроение. Впрочем, на то и трудности, чтоб их преодолевать. Играю-таки! =^^=

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

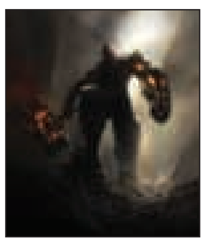


СТАТУС:
original street fighter

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Virtua Fighter 5, Devil May Cry 4, Advance Wars: Days of Ruin

Девочка с картинки любит путешествовать. Любой снежный сугроб для нее – Альпы, любая лужа – море-океан, а кузнечик – Годзилла. Она не ест и не пьет, не говорит и не смеется. Она может менять наряды и прическу, но у нее всегда одно и то же выражение лица. Впрочем, это как раз спорный момент. Ее лицо передает самые разные эмоции, нужно лишь сделать особую фотографию. Какую? Она не говорит.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

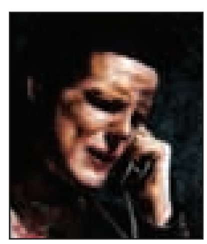


СТАТУС:
Постапокалиптический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Golden Axe 1-2-3, Namaikida

Играл я как-то в демку старушки Redline, и машина моя застряла в прыжке между двумя стенами, да так, что колеса повисли в воздухе – не выедешь. Газовал, тормозил – все без толку. Наконец, придумал: дал залп из всех орудий, и машину отдачей вынесло из тупичка. В Death Track у меня тоже был такой момент озарения – о нем читайте в плашке «Секрет». Ну, или не читайте – самим додуматься приятнее!

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС:
вечно сонный

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Persona 3

Внезапно заметил, что разработчики совершенно разучились делать демоверсии игр. То есть такие, чтобы сразу хотелось побежать в магазин и купить сразу все версии для всех платформ. Из-за этого нам предлагают либо первые уровни, которые до ужаса скучны, или вообще непонятное скомканное непотребство, после которого отличную игру хочется обходить за километр. Так я загодя почти похоронил для себя новый Burnout и даже чуть не разочаровался в Stranglehold.

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru

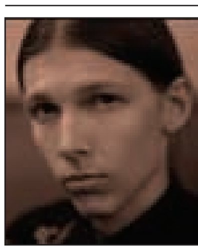


СТАТУС:
Директор всех нинзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Orange Box

Скоро выйдет четвертая часть Fatal Frame 4!!! ...на Wiiыыы... 0_0 Сериал, вторая часть которого является лучшей игрой на PS2 после четвертого «Резидента» (по моему компетентному мнению), переехал в обитель Марио... А я-то грезил об обольстительных некстген-призраках и высокополигонально-робких героинях... еще и с WiiZapper'ом небось дело иметь придется... Вот где ужас то. TECMO, за что мне это?

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

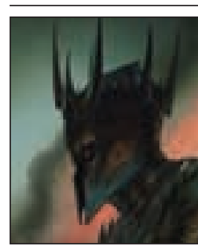


СТАТУС:
юбиляр

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2
Fallout

Вместе со «Страной Игр» я уже сто номеров. Обзор F-Zero GX за моим авторством появился в новогоднем 154 выпуске «Страны», и с тех пор для журнала мной было написано порядка двух сотен статей. Надеюсь, впереди ничуть не меньше. И даже спустя столько лет интерес к играм не угасает; былой энтузиазм по-прежнему на месте. Ведь, что бы ни говорили ретрограды, а новые игры все не перестают удивлять.

Red Cat
chaosman@rambler.ru

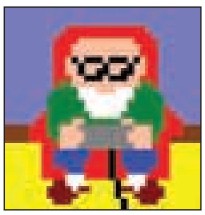


СТАТУС:
Начинающий бродяжник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Rayman Raving Rabbids 2

Новейший взгляд на жизнь кроликов (кролегов?) заставил желать большего – не потому, что плохо, а потому, что хочется чего-то другого. Один мудрый человек предложил сыграть в MMORPG. Да, PC, да, ни разу не пробовал – ну так чем не повод? Теперь размышляю, куда податься. Все вокруг только и делают, что поминают ВО-Ву, а с другой стороны старая привязанность к «Властелину колец» ненавязчиво требует начать с The Lord of the Rings: Shadows of Angmar.





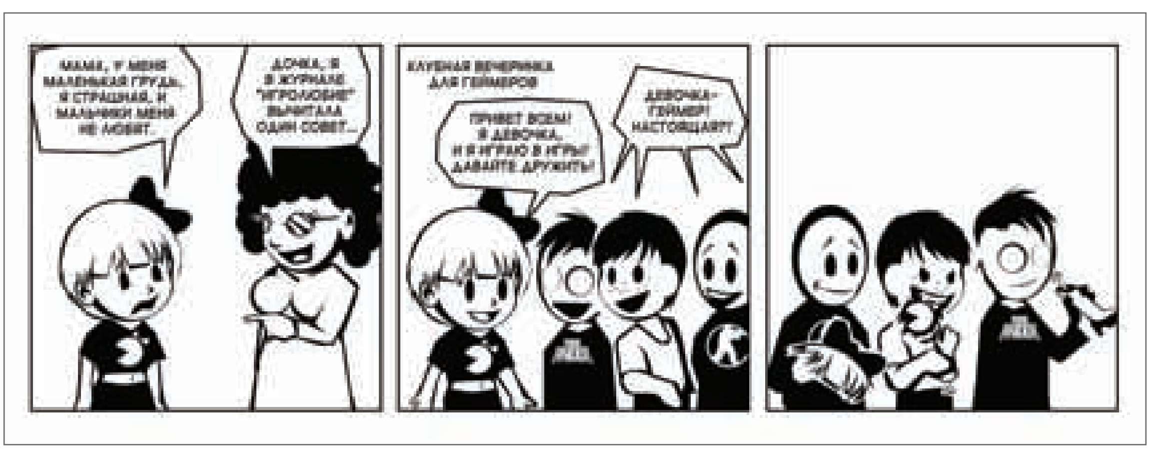
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД БРЮНЕТОК

«GAMES FOR GIRLS? – ПЕРЕСПРОСИЛ ЦЕВАТ ЙЕРЛИ. – НЕТ, МЫ НЕ ДЕЛАЕМ ИГРЫ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ДЕВУШЕК… ХОТЯ ОБЛИК ГЛАВНОГО ГЕРОЯ CRYSIS НАХОДИТ ОПРЕДЕЛЕННЫЙ ОТКЛИК В ИХ СЕРДЦАХ».

Галантный турок Йерли понимает – девушек обижать нельзя. Сейчас для нас вполне привычно существование геймеров-женщин, для этой аудитории создается немало игр, и даже те разработки, что прямо не позиционируются как «игры для девочек», часто представляют немалый интерес для пола, по старинке называемого «слабым». Однако в далеком 1991 году четыре австралийские девушки – Джозефина Старрс, Джулианна Пирс, Франческа да Римини (есть подозрение, что это псевдоним) и Вирджиния Барратт – смотрели на вещи гораздо более пессимистично: «Мужчины думают, что технические игрушки созданы исключительно для них. Они используют женщин как объекты для своих грязных электронных фантазий. Мы должны отплатить им тем же». Девчонки объединились в команду VNS Matrix (первое слово читается как Venus), чтобы бороться с маскулинным доминированием в киберпространстве. Зимой того же года они сочинили «манифест киберфеминизма», в котором четко объяснили человечеству, что смотрят на мир и творят свое искусство не глазами и руками соответственно, а другими, казалось бы, менее приспособленными для этого органами, которых у мужчин, увы, нет. Главным врагом киберфеминисток в этом манифесте выступал некий Big Daddy Mainframe, «межпланетная военно-индустриально-империалистическая база данных», ультимативный виртуальный самец.
Из манифеста выросла идея игры Bad Code. Ее героиня, вездесущий анархо-кибертеррористический интеллект All New Gen, при содействии отряда DNA Sluts должна была взломать банки данных «Большого Папочки», стерев код моральных ограничений и начав эру Нового мирового беспорядка. All New Gen предстояло встретиться на Спорной Территории (Contested Zone) с «кибермужиками», самым опасным из которых был Circuit Boy, роковой «техноблондин». Соблазнив «электронного мальчика», героиня могла завладеть его, кхе, достоинством, которое в отрыве от носителя можно было использовать как мобильный телефон. Ну а зачем в виртуальном пространстве нужна мобила, знает любой, кто смотрел «Матрицу».
При внешней запутанности, даже бредовости, Bad Code продвигала простые и понятные идеи. Пусть киберпространство оккупировано мужчинами, оно же предоставляет женщинам шанс уравнять свои права, прикрываясь электронными личинами, пользуясь тем, что на Спорной Территории нет моральных ограничений, уравновешивая мужскую тягу к насилию своей сексуальностью. Только здесь мужчина и женщина могут поменяться ролями, либо вовсе реконструировать себя или друг друга. Подобно тому, как концепция киберфеминизма часто представлялась в виде набора отрицаний («не структура, но и не бессвязность, не идеология, не традиция, но и не пустое место»), Bad Code – во многих смыслах антиигра. Героиня нематериальна – чистый киберинтеллект, как SHODAN и GLaDOS, однако если в System Shock и Portal мы должны были противостоять женскому разуму, здесь мы берем его под свое управление. Параллели с Tomb Raider провести можно, но тоже на уровне противопоставления. Tomb Raider предлагает нам вуайеристический опыт, для мужчины-игрока Лара Крофт является не «вторым я», а скорее куклой, которую можно так и эдак повертеть и поразглядывать, объектом желаний, недоступным, но маняще близким. Создатели Tomb Raider всячески культивируют в мозгу игрока идею возможной девиртуализации Лары – недаром ее так часто изображают живые актрисы и модели. All New Gen, напротив, бестелесна в квадрате, даже в кубе – как героиня игры, как обитательница киберпространства и как чистый разум. Игра пародирует «кукольный» подход, изображая персонажей в коллажной технике, собранными из частей детских игрушек, плавников, раковин морских животных и просто абстрактных символов. Впрочем, визуальный ряд здесь вообще отходит на второй план, уступая место гипертекстовому повествованию – которое тоже представляет из себя своеобразный коллаж. Мотивы единения биологии и технологии напоминают о спектрумовской игроопере Deus Ex Machina (см. «СИ» #189): «He partitioned his RAM, slowing his response times to match her requirements», – так описывается встреча All New Gen и Circuit Boy. Кстати, очень похоже, что в Deus Ex Machina мы тоже играем роль бунтующего электронного разума, наделенного женскими чертами – той самой Машины, о которой идет речь в названии. Но увы, ее попытка подорвать устои терпит крах. Возможно, потому, что агент Машины – мужчина?
Теперь, спустя 16 лет, видно, где VNS Matrix были правы, а где ошибались. Технический прогресс действительно позволил женщинам (равно как и мужчинам) общаться более свободно, будь то пересылка SMS'ок, дебаты на форумах или сексуальные опыты в Second Life. Но полной виртуализации все-таки не произошло, и за каждым форумным аватаром скрывается реальный человек, носитель того самого «морального кода», от которого так жаждали освободиться австралийки. Так что гендерные предрассудки живы и в киберпространстве – наоборот, технические новинки лишь полнее раскрывают существующие в обществе социальные условности. Метод VNS Matrix, просто менявший половые стереотипы местами, безусловно, не был панацеей. Девушки смогли обозначить проблему, но общество не пошло предложенным ими путем. Нужды в киберфеминизме больше нет – но означает ли это его победу?





1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Ролевая игра по мотивам саги
Ника Перумова
Алмазный меч, Деревянный меч
«Когда два брата обретут свободу,
наступит конец времён»
1С ФИРМА «1С»
© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана «Primal Software». Все права защищены.
Сюжет и персонажи © 2003 Ник Перумов.
РЕКЛАМА
PRIMAL SOFTWARE





Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЗАКОНЫ ЖАНРА

ВСЕ ЧАЩЕ НА ОБЛОЖКЕ ДИСКА ИЛИ В ГРАФЕ «ЖАНР» В ОБЗОРАХ МОЖНО ПРОЧЕСТЬ ЧТО-ТО, ВРОДЕ «RTS С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG И DATING SIM». ИЛИ ЧТО-НИБУДЬ ИНОЕ, ЕЩЕ БОЛЕЕ ЗАБОРИСТОЕ. РАЗРАБОТЧИКИ ЛЮБЯТ СВОИХ ПОКЛОННИКОВ – ХОРОШИХ И РАЗНЫХ.

Если на заре развития игропрома во имя этой любви нас, геймеров, разделяли, теперь стали объединять. Раньше думали как? У кого-то сильна логика, у кого-то рефлексы. Одним подавай стратегии, другим драки или стрельбу. Но аудитория «узкоспециализированной игры» не может расти бесконечно, на что, разумеется, рассчитывает любой издатель как бизнесмен. Поэтому, когда рост фанатского сообщества существенно затормозился, настала эра «слияний и поглощений». Это, так сказать, общеизвестная преамбула. Какую нетривиальную «амбулу» можно вывести из перечисленного?

Первым делом на ум приходит понижение ценности отдельно взятой игры за счет обязательного разнообразия. Что бы там ни говорил коллега Ченцов о наличии специфически женских и мужских игр, геймеров, в первую очередь, интересует такой игровой процесс, к которому лучше подходят их общие, а не узкополовые способности. Логика, или рефлексы (которые и у женщин тоже неплохо срабатывают, уж поверьте), умение быстро считать в уме, любовь к конструированию пространственных схем. Если игра задействует три способности, в одной из которых человек явно неуспешен, это может подтолкнуть потребителя к нетривиальным действиям. Не берусь точно предугадывать, что произойдет. В самом мирном варианте игрок найдет кого-то, кто силен в том, в чем он слаб, и устроит неожиданное кооперативное прохождение. В варианте особо трагическом кто-то или что-то пострадает. Выкинутые, сломанные во гневе диски – реальность. Возмущенные отзывы «фанатов прошлых серий», наводняющие форумы издателей и разработчиков, – тоже. А иногда доходит до язвительных критических статей в журналах. И в любом случае, и тогда, когда на помощь приходит более продвинутый коллега, удовольствие, разумеется, бывает подпорчено.

То есть получается, что смешанные жанры, с одной стороны, расширяют потенциальную аудиторию, а с другой исключают из нее случайным образом неизвестное число людей. Никогда невозможно угадать, как в конкретном геймере сочетаются те или иные умения и способности.

Кто-то скажет, что, возможно, смешанный геймплей – повод поучиться чему-то новенькому. Может, и повод. Только не стоит забывать, что человек – существо ленивое, и технический прогресс – как раз следствие этой лени.

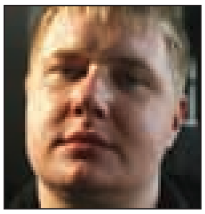
Все эти рассуждения не слишком приближают нас к желанному выводу. Попробуем сделать еще один шаг. Где у геймера запрятана кнопка, включающая тягу к освоению сложных элементов игры? Тут мне придется слегка отступить и взять на себя несвойственную роль пророка. Попробую выдать прогноз о скором будущем игровой журналистики. Вполне возможно, через пару лет вид обзоров в «Стране» кардинально изменится, и изумленный читатель вместо привычного adventure или puzzle в графе жанр прочтет «готический роман» или «японское трехстишие». Аналогия с литературой кажется мне удачной. Никто ведь, в самом деле, не расставляет книги в магазине в соответствии с техническими аспектами их написания? «Романы в стихах» не ставят отдельно от обычных. Повести не отделяют от рассказов. Исключение делается разве только для поэзии, и то не везде и не для всякой. Между тем, независимо от формы, фантастику ставят рядом с фантастикой, детективы с детективами. В разделе современной литературы можно найти ворох самых смелых экспериментов. Если читатель действительно любит, скажем, истории об индейцах, он простит хорошему сюжету и стихотворное изложение (даже если не слишком увлечен поэзией), и неожиданный размер, и многие другие особенности.

Не к тому ли идут разработчики, стирая границы устоявшихся жанров? Вот еще один довод в пользу моей теории. Продолжим думать о гипотетической игре, в одном из трех аспектов которой игрок фатально неуспешен. Что заставит его победить природную лень и, чертыхаясь, раз за разом продираться сквозь неудобный геймплей? Привлекательное окружение, в народе любовно именуемое «сеттингом». Ну же, вспоминайте, какое волшебное слово заставит ваши руки помимо сознания потянуться к полке с новинками? Вам видней, а для меня таким крючком всегда были «вампирские истории». За писком летучих мышей я пошла по платформам Castlevania, только из-за них, родимых, мирилась с «кинематографической камерой» в Legacy of Kain: Defiance, хотя, конечно, каждому свое. На ум, помимо любителей вампирщины, тут же приходят весьма большие группы граждан: поклонники боевых роботов или бюстов невероятных размеров, любители машин и средневековых рыцарей. Не зря общественность ждет от идеальной игры обязательного присутствия роботов, пиратов, ниндзя и зомби! Коллективное бессознательное уже готово к тому, чтобы считать главным в хите совсем не игровую механику.

Приверженец классического деления, наверное, возмущается, читая все это, и негодует в душе. Даже внутри меня самой эхом звучат слабые возражения. Я противникам сочувствую, однако, что еще остается в ситуации, когда это самое классическое деление буквально принудительно ломается издателями и разработчиками? Может быть, альтернатива не так уж плоха. Стоит попробовать поскорей, вдруг она нам понравится?







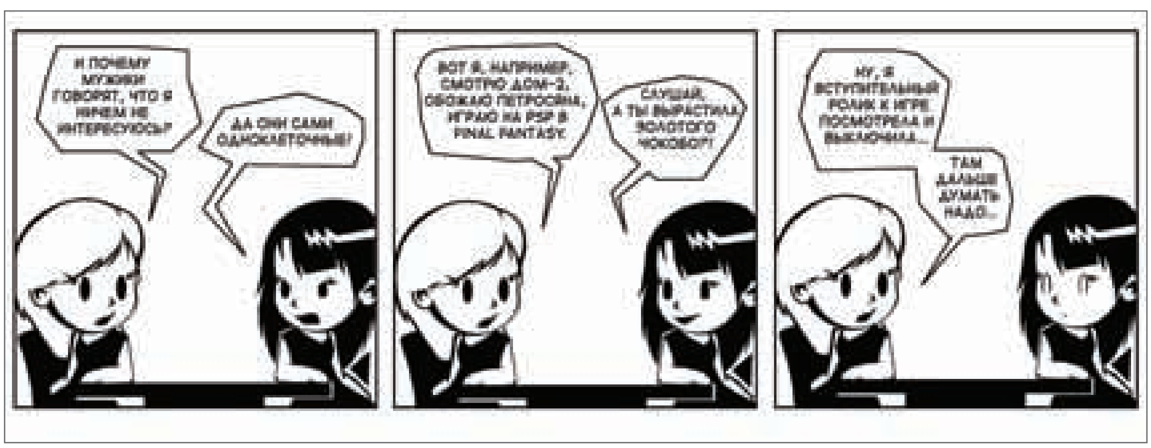
Егор Просвирнин
egor.prosvirnin@mail.ru

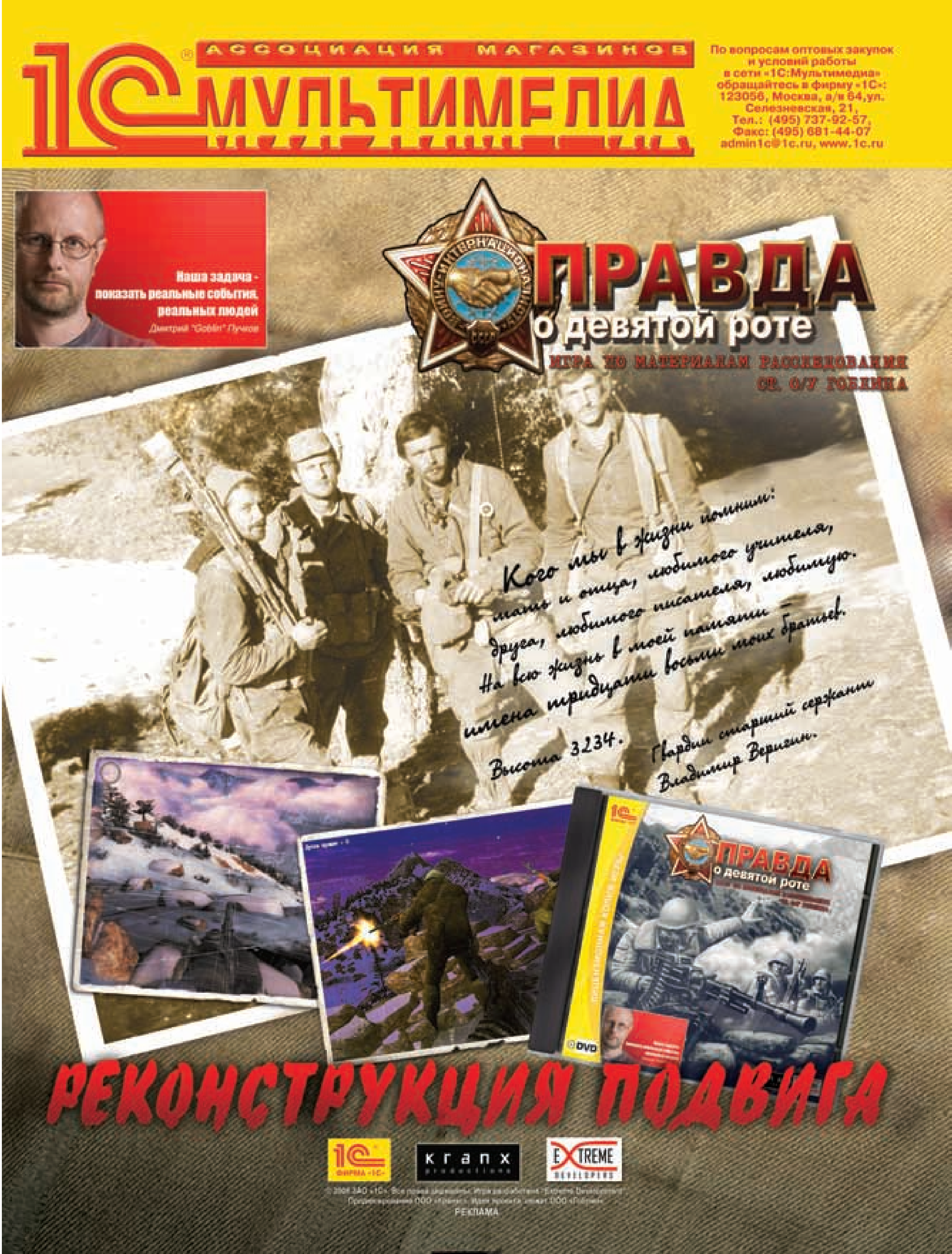
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

СТРАШНОЕ СЛОВОСОЧЕТАНИЕ «ПОСТИНДУСТРИАЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА» – ЭТО, ПОМИМО ВСЕГО ПРОЧЕГО, ЕЩЕ И МОЩНЕЙШИЙ ДВИГАТЕЛЬ ИГРОВОГО ПРОГРЕССА.

Мы с вами живем в информационном обществе и постиндустриальном мире. «Постиндустриальный мир» – очень интересное словосочетание, таящее марианские впадины смыслов. Остановимся на основном – на отношении к человеку. В традиционном обществе человек нужен был для участия в войне («Бог на стороне больших батальонов» – Наполеон Бонапарт, исключения из этого правила только подтверждали правило), экономической деятельности (вспомните страшный упадок Франции после печально известного «детского крестового похода» – зависимость между численностью населения и ростом экономики была самая прямая) и, собственно, размножения («И благословил их Всесильный, сказав «Плодитесь и размножайтесь» – Тора, вспомните также бывшие в порядке вещей крестьянские семьи на 10-12 человек).
Теперь посмотрим на постиндустриальный мир. Война: зависимость между численностью армии и ее боевой мощью перестала существовать еще в 60-ых годах прошлого века (на данный момент численность армии США – 1 426 000 человек, Северной Кореи – 1 106 000 человек, разницу в их боевых возможностях, я думаю, вы и сами прекрасно представляете). Экономика: США – 300 миллионов населения, ВВП – 13.21 триллиона долларов, Китай – 1.2 миллиарда населения, ВВП – 2.68 триллиона долларов. Комментарии излишни. И, наконец, размножение. Для воспроизводства нации total fertility rate (TFR, синтетический рейтинг, как он считается, можете посмотреть в Википедии) должен составлять 2.20. В Китае в 2007 году TFR составил 1.78, в США в 2006 году – 2.1, в остальных странах все еще хуже.
Говоря иначе, постиндустриальный человек не воюет, не строит и даже не размножается. Большая часть жителей Земного шара представляет собой абсолютно бесполезную, никчемную биомассу (в одной Британии на 60 миллионов населения приходится 6 миллионов семей, в которых никто никогда не работал), потребляющую ресурсы и через это тормозящую прогресс человеческой цивилизации. Поэтому эту биомассу, с одной стороны, медленно, но верно сокращают (общемировой TFR падает каждый год), а с другой стороны, придумывают ей развлечения, чтобы она этому сокращению не сильно сопротивлялась. Развлечений два: работа в так называемом «секторе услуг» (то есть, области экономики, не производящей никаких материальных ценностей, но лишь перераспределяющей их, фактически, это узаконенные паразиты), доля которого в развитых экономиках мира с каждым годом растет (то есть, паразитирует все больше людей, см обороты того же Walmart), и… компьютерные игры.
Задумайтесь, игры – это идеальный наркотик, легальный героин, доступный в любом ларьке по смешной цене. Как и героин, игры потребляют большую часть вашего свободного времени – вспомните свои «игровые запои», когда вы забрасывали учебу и работу до тех пор, пока не проходили до конца новый игровой хит. Как и героин, игры управляют вами, а не вы ими – посмотрите на любителей MMORPG, которые ради рейда в данжеоне бросают дела и скорей-скорей бегут домой, чтобы подключиться, чтобы вмазаться.
Точно так же, как и наркоман, игрок старается приобщить к своей страсти как можно больше друзей и знакомых (и точно так же, как алчный барыга одаривает первой дозой бесплатно, издатели раздают бесплатные инвайт-коды, которые можно отослать друзьям). Точно так же, как существуют наркодиспансеры, даже уже в нашей стране начали открываться клиники по лечению от игровой зависимости. И, наконец, самое главное – игры лишают вас воли. Вы не можете думать ни о чем, кроме игры, вы не можете мечтать ни о чем другом, кроме как о новом уровне, новой вещи, новом лабиринте.
Большую часть ваших базовых потребностей заменяет игра: вы растрачиваете свою агрессию на пиксельных монстров и не способны взять в руки реальное оружие. Вы просаживаете свой экономический талант на крафт и «Травиан», и его не остается на реальную жизнь. Вы удовлетворяетесь полуголыми эльфийками из Lineage, и вас перестают интересовать реальные девушки. Вы медленно, но верно деградируете, переходя из статуса опасного хищника, короля пищевой пирамиды, повелителя планеты Земля в состояние безвольного бесполезного овоща, которого постиндустриальная экономика кормит лишь из страха перед былой мощью человечества, нетерпеливо дожидаясь, пока вы не сдохнете прямо за компьютером, с мышкой в руке.
Меньше двигайтесь, меньше думайте, меньше читайте, меньше работайте и меньше общайтесь с девушками – но больше играйте, дальше, глубже уходите в виртуальный мир, проводя в нем все больше и больше времени. Вам не нужно будущее, не нужен прогресс, не нужно искусство, философия, литература – вы сами отказались от этого всего, купив блестящую кругляшку за сто рублей.
И это, черт возьми, прекрасно – количество ресурсов на Земле ограничено и я безумно рад, что под грядущее сокращение человеческой популяции попадете вы, а не я.
В следующий раз мы поговорим с вами о роли хардкорных игроков в развитии игровой индустрии, смело сравнив их с классом российской интеллигенции. Оставайтесь на линии.





1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Наша задача -
показать реальные события,
реальных людей
Дмитрий "Goblin" Пучков
ПРАВДА
о девятой роте
ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ
СТ. О/У ГОБЛИНА
Кого мы в жизни помним:
мать и отца, любимого учителя,
друга, любимого писателя, любимую.
На всю жизнь в моей памяти —
имена тридцати восьми моих братьев.
Высота 3234.
Гвардии старший сержант
Владимир Веригин.
ПРАВДА
о девятой роте
DVD
РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА
ФИРМА «1С»
kranx productions
EXTREME DEVELOPERS
РЕКЛАМА





Дмитрий Злотницкий
dmker@yandex.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЧИТАТЬ ИЛИ НЕ ЧИТАТЬ?

ПО МОТИВАМ ПОПУЛЯРНЫХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ КНИГ СОЗДАНО НЕМАЛО ИГР, НО В ИНЫХ RPG И СТРАТЕГИЯХ СЮЖЕТ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ В ЛУЧШИХ ЛИТЕРАТУРНЫХ ЦИКЛАХ. ВОЗМОЖНО ЛИ ОБРАТНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ – ИГРЫ В РОМАН?

Геймерам со стажем наверняка памятны ролевые игры, основанные на «Саге о копье» и стратегии по «Дюне», – в прежние времена громкое имя фантастического цикла могло обеспечить успех даже не самой выдающейся игре. И разработчики вовсю этим пользовались. Еще бы! Не прилагая никаких усилий, они получали в свое распоряжение готовый мир, отличный базовый сюжет и привлекали к проекту внимание многочисленных поклонников первоисточника. Прошло каких-то пятнадцать лет, и теперь уже многие писатели с энтузиазмом принимают предложение написать книгу по мотивам известной игры.

В этом нет ничего удивительного – писателям тоже хочется кушать, и самые честные из них признают, что за книгу, написанную на основе фильма или игры, они получают гонорары на порядок больше, чем за собственное творчество. Ведь аудитория компьютерных игр возросла в разы, а число поклонников фантастики осталось прежним.

Некоторые даже умудряются сделать себе на новеллизациях карьеру. Написав потрясающий по энергетике роман по мотивам шутера Star Wars: Republic Commando, английская журналистка Карен Трэвисс моментально прославилась. Книга только за первые полгода своего существования переиздавалась пять раз и, хотя связана с игрой лишь общим антуражем, полюбилась многим геймерам – недаром сейчас писательница работает уже над третьим сиквелом.

Книг, основанных на компьютерных играх, в последние годы появились десятки, и, разумеется, встает закономерный вопрос – стоит ли вся эта писанина внимания? Многие поклонники фантастики со стажем с пренебрежением относятся к любым мультимедийным книгам, считают их недолитературой, написанной единственно ради выколачивания денег из наивных геймеров. Точка зрения отдает снобизмом, но до некоторой степени оправдана, ведь работать над новеллизациями обычно приглашают средних авторов, а то и вовсе новичков, что, конечно, не идет на пользу качеству книг.

Но чего ожидать от таких книг геймеру? Что он обнаружит под обложкой, на которой гордо красуется название известной игры, – возможность вновь погрузиться в любимый мир или посредственный пересказ давно знакомых событий? К сожалению, дать однозначный ответ не получится, ведь игровая литература далеко не однородна.

Казалось бы, первым кандидатом на превращение в роман, а то и целую серию, должны быть ролевые игры. Ведь и литература, и RPG полагаются на схожие козыри – увлекательный сюжет, ярких героев, атмосферу мира. Но есть и несколько подводных камней, значительно усложняющих задачу писателю. Столь ценимая в играх свобода совершенно не вписывается в книжный формат. Многочисленные побочные квесты, зачастую занимающие львиную долю игрового времени, в романах смотрятся еще менее органично, чем приставка Dendy в сочетании с HDTV-телевизором. Стоит ли удивляться, что даже из таких выдающихся RPG, как Baldur's Gate и Planescape: Torment, получились книги уровнем ниже среднего, из которых авторы выкинули все, что посчитали лишним, выплеснув вместе с водой и ребенка.

Наиболее удачные романы по мотивам игр выходят у тех писателей, которые используют особенности мира, но на этой основе создают собственных героев и оригинальные сюжеты. Такие романы зачастую хороши и сами по себе, и привносят в исходный мир много нового. И тогда уже совсем не важно, к какому жанру принадлежала оригинальная игра. Этот нехитрый прием принес успех мадам Трэвисс, им же еще на заре игровых новеллизаций воспользовались создатели вселенной Wing Commander – книжный цикл, основанный на легендарной серии космосимов, до сих пор остается в числе лучших представителей игровой литературы.

Как ни парадоксально, хотя в девяти случаях из десяти книгу, написанную по мотивам компьютерной игры, покупают исключительно из-за бренда, сами романы оказываются тем лучше, чем меньше общего они имеют с первоисточником. Конечно, очень важно, чтобы и те, кто «заказывают музыку» – разработчики, относились к новеллизациям не только как к способу заработать пару лишних баксов. Вот Blizzard Entertainment запускала серию романов по StarCraft с таким расчетом, чтобы та помогла перекинуть сюжетный мостик от первой части игры ко второй. Поэтому к циклу изначально относились серьезно, что и помогло ему стать неплохим представителем жанра боевой космической фантастики.

А ведь секрет успеха до смешного прост. Разнообразные форматы должны не дублировать, а дополнять друг друга. Тогда из отдельных фрагментов мозаики складывается единый мир, в который приятно возвращаться вновь и вновь – неважно, посредством игр или книг. Именно такой подход исповедовал Джордж Лукас, с легкой руки которого «Звездные войны» стали самым успешным мультимедийным проектом прошлого века. Однако большинство игровых компаний предпочитает набивать собственные шишки, вместо того чтобы пользоваться опытом коллег из смежных индустрий.

Книгоиздатели, с которыми мне приходилось общаться, в один голос твердят, что, несмотря на зачастую невысокий литературный уровень, мультимедийные серии расходятся значительно лучше, чем циклы даже раскрученных авторов. Остается подтянуть качество текстов, и тогда игровые новеллизации смогут стать новым словом в фантастике.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2
ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА
Огромный мир:
более 80 детально проработанных звездных систем.
Нелинейный сюжет:
несколько вариантов прохождения и дополнительные задания.
В межгалактическом конфликте появился еще один участник — Космический флот Новой Империи, оснащенный собственными летательными аппаратами.
Корабли-базы и истребители с уникальными характеристиками.
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2
ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА
1С ФИРМА «1С»
XBOW SOFTWARE
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Xbow Software. Все права защищены.
Игра разработана компанией Elite Games Team.
РЕКЛАМА





Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

БАТАЛИИ В HD-ФОРМАТЕ

ОЧЕНЬ МНОГИЕ МОИ ДРУЗЬЯ И ЗНАКОМЫЕ В СВОЕ ВРЕМЯ ПРОГОЛОСОВАЛИ РУБЛЕМ И КОПЕЙКОЙ ЗА PLAYSTATION 3. ПРИЧЕМ В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ ТЕ, КТО НЕ ОСОБО УВЛЕКАЕТСЯ ВИДЕОИГРАМИ. ОСНОВНОЙ ПРИЧИНОЙ ПОКУПКИ ИГРОВОЙ КОНСОЛИ ОТ SONY ДЛЯ НИХ СТАЛА ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОИГРЫВАНИЯ BLU-RAY ДИСКОВ. РОСКОШЬ, ГЛУПОСТЬ ИЛИ НЕОБХОДИМОСТЬ?

Ответ на этот вопрос каждый находит сам для себя. Одни качают «экранки» в локалке или через торренты, другие заказывают коллекционные издания фильмов на amazon.com.

Позволю себе небольшое отступление. Лично мне очень сложно понять ход мыслей людей, покупающих пиратскую продукцию или качающих рипы из Сети. Любое кино – это прежде всего коммерческий продукт. В создании голливудских блокбастеров заняты тысячи специалистов различных профессий: от сценариста и режиссера до уборщиков на съемочных площадках. Всем известно, что работа над картинами зачастую длится несколько лет, а бюджеты превосходят десятки миллионов долларов. И все это ради готового и законченного произведения – обычно полутора часов рафинированного развлечения. Сборы от кинопоказов и впоследствии продаж DVD-копий – логичные строчки доходности любого фильма.

Приведу очень простую аналогию. Я питаю отвращение к людям, которые читают материалы из «Страны Игр», размещенные в сети Интернет нелегально. Над изданием трудится большая команда энтузиастов, и каждый в буквальном смысле вкладывает в журнал свою жизнь. А что помимо работы редакции? Аренда офиса, логистика, типография и еще пятьдесят девять тысяч затратных статей. Однозначно журнал производится не для того, чтобы кто-то потом почитал его в Интернете от нечего делать. Именно поэтому порой очень неприятно бывает наблюдать сообщения на форумах, где всякие, как они себя сами называют, подонки обсуждают фильмы, которые они посмотрели, скачав из локалки. Да какое они вообще имеют право высказываться, хвалить или ругать? При этом парадокс в том, что пока люди не научатся мыслить по-другому и уважать чужой труд, у них никогда не будет денег – они так и продолжат ныть и жаловаться на жизнь, и главное, поощрять преступников.

Да даже с эстетической точки зрения: посмотреть на 15-дюймовом мониторе фильм, испорченный пиратским дубляжом и сжатой картинкой – как съесть украденный и оплеванный бомжом гамбургер. Кто не согласится? Впрочем, хватит об извечной проблеме, просто, как говорится, накипело.

В моей домашней коллекции насчитывается более сотни специальных изданий фильмов на DVD. Каким еще образом можно поддержать тех, кто делает то, что тебе доставляет удовольствие? Теперь невероятными темпами стала заполняться полка с Blu-Ray. Что несет в себе новый формат, и в чем основное отличие от HD DVD? Какое решение принимать при выборе?

История появления двух разных HD-форматов очень тривиальна и является результатом прямой конкуренции всем известных компаний-гигантов. После принятия стандарта DVD, компании Sony и Philips начали работу над новым словом в технологиях лазерной записи – форматом ProDATA, который и лег в основу Blu-Ray. Toshiba, чтобы не упускать нишу, параллельно занялась разработкой Advanced Optical Disc, в будущем переименованного в HD DVD. Если не сильно вдаваться в технические подробности и специализации, то вкратце сравнение можно свести к тому, что объем дисков у Blu-Ray больше, но и при более дорогой себестоимости производства. Например, при двухслойной записи: 50 гигабайт против 30. В остальном, все в принципе одно и тоже – и используемые кодеки и максимальное разрешение 1080p (так называемое Full HD).

Успех того или иного формата по сути только в эксклюзивно поддерживающих его кинокомпаниях. Музыкальной индустрии эта война мало касается – давно началась эра цифровой дистрибуции, да и игровой тоже – такие объемы информации пока еще не совсем актуальны. На стороне Blu-Ray – Sony Pictures, понятное дело, а также 20th Century Fox, New Line Cinema, Lionsgate, MGM, Buena Vista Home Entertainment и ряд других грандов кинопроизводства. Недавно в лагерь переметнулась Warner Bros, что многие эксперты вообще восприняли как окончание войны форматов. На стороне HD DVD из крупных остались Universal и Paramount Pictures.

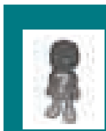
Чем больше, богаче и лучше ассортимент продукции, тем проще потребителю делать свой выбор. Приведу несколько показательных примеров. Крупная прокатная сеть Blockbuster, в которую входят более 1450 отделений в США, перешла на эксклюзивную поддержку Blu-Ray. Согласно официальному пресс-релизу, розничная сеть Best Buy с марта 2008 года будет продвигать Blu-Ray в качестве главного представителя HD-эпохи. Если с предложением все примерно понятно, то что происходит со спросом? Объемы продаж говорят сами за себя – соотношение в Штатах – три к одному, в Японии – девять к одному, все в пользу Blu-Ray. Sony PlayStation 3 сыграла немаловажную роль в поддержке формата, так как помимо всего прочего является полноценным Blu-Ray плеером. Xbox 360 может воспроизводить только DVD, а для просмотра HD DVD нужна отдельная приставка, что сильно усложняет продвижение стандарта. Из последних горячих новостей – Toshiba прекращает поддержку своего детища, так что будущее становится еще более очевидным. Искренне жаль всех пострадавших в этой баталии. При этом изначально дорогие Blu-Ray плееры сильно теряют в цене, к примеру, Blu-Ray привод для домашнего компьютера уже можно купить за $200.

Однако некоторые эксперты полагают, что и Blu-Ray, и HD DVD – лишь представители промежуточного этапа, о которых уже никто и не вспомнит через пару лет с приходом нового формата. Другая интересная позиция заключается в том, что текущее поколение оптических дисков – последнее, впереди эра цифровой дистрибуции, где уже вполне успешно себя чувствует музыкальная индустрия благодаря iTunes и прочим сервисам с онлайн-продажами.

К сожалению, мое эфирное время заканчивается – как обычно stay tuned, пишите письма и до встречи на страницах следующего номера нашего любимого межгалактического издания.




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
DEATH TRACK
ВОЗРОЖДЕНИЕ
37
1С
ФИРМА «1С»
SKY FALLEN



Автор:
Сергей Зуев

FRONT



Популярность боевых роботов в Стране восходящего солнца – и повод для шутки, и тема для серьезных обсуждений. Ведь с одной стороны, это совершенно бесполезные и уязвимые в реальном бою механизмы, а с другой – уже на достаточно серьезном уровне в США ведутся разработки специальных экзоскелетов для солдат. Представьте: в недалеком будущем по территории современного Ирака расхаживают двуногие махины с огромными пушками, уничтожая все на своем пути. Неправдоподобная картина и вместе тем жутковатая – а ну как и впрямь подобное произойдет?

Как бы то ни было, японцев хлебом не корми – дай посмотреть на боевых роботов. Достаточно вспомнить безумно популярный сериал Gundam, обеспечивший работой не одну китайскую фабрику: с конвейеров сходят миниатюрные фигурки грозных машин, а печатные станки штампуют плакаты и комиксы на радость поклонникам. Не остались в стороне от роботомании и видеоигры.

В 1995 году по заказу компании Square маленькая команда разработчиков G-Craft, известная лишь пробными поделками для SNES, представила широкой общественности новинку - Front Mission. К тому времени тактические RPG уже не были редкостью, хотя до выхода знаменитой Final Fantasy Tactics оставалось еще два года: до геймеров добралась и первая Fire Emblem для NES, и Ogre Battle для SNES. И все они, как по заказу, повествовали о фэнтезийных мирах, в которых герои сражались на мечах да пиках и мерялись глубиной магических познаний. Front Mission от этого стереотипа отказалась, заменив великие империи могущественной корпорацией, а колдунов – учеными. Спустя несколько лет схожим образом обошлась с канонами RPG и Final Fantasy VII. В Front Mission действие происходит в будущем, магия уступила место пулеметам с винтовками, а рыцари превратились в пилотов гигантских боевых машин («мехов»), которых здесь называют «ванзерами». Ванзеры играют главную роль везде: от глобальных политических событий до жизни отдельных второстепенных NPC.

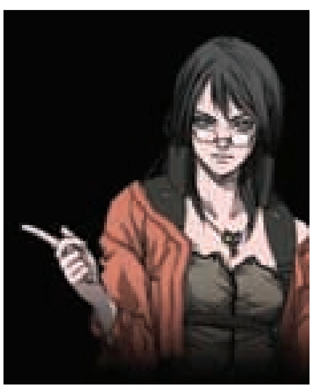
И в первом, и в последующих выпусках сериала ванзеры неизменно состоят из одинаковых частей: ноги, руки, туловище, броня и вооружение, причем некоторые модели комплектующих кочуют из одной игры в другую. Как и автомобили в гоночных симуляторах, роботы поддаются тюнингу: закупка новых деталей сжирает большую часть заработанных в боях денег.

Оружие крепится на обеих руках и плечах ходячей крепости. Стоит уничтожить одну руку, как отказывает все вооружение, находящееся на поврежденной стороне. Для ближнего боя используются либо собственные кулаки ванзера, либо специальные кастеты. На средних дистанциях в ход идут пулеметы, дробовики, урон от которых зависит от расстояния до противника, и гранатометы. И, наконец, для дальних дистанций применяются ракетницы или специальные минометы. Баланс в игре достигается за счет той же зависимости, что и в фэнтезийных сородичах: самые мощные юниты, ракетчики, не могут быстро пройтись из одного угла арены в другой. Вдобавок, оружие и экипировка обладают собственным весом, лишая роботов прыти.

Бои в Front Mission выглядят так же, как и в остальных пошаговых стратегических RPG: трехмерная карта поделена на клетки, в перестрелках учитываются особенности ландшафта. Зато необычно представлены хитпойнты: у всех составных частей свои линейки здоровья. Унич-

MISSION

ЕЩЕ ОДНА САГА О БОЕВЫХ РОБОТАХ







На средних дистанциях в ход идут пулеметы, дробовики, урон от которых зависит от расстояния до противника, и гранатометы.

тожите ноги – юнит начнет передвигаться еле-еле, повредите корпус – развалится вся машина. За один ход можно продвинуться на несколько клеток, затем (или вместо) чего, напасть на противника, если он находится в радиусе поражения, использовать предметы, либо залезть в вещмешок. Со второй части появились очки AP (Active Points): каждое действие стоит определенное количество AP, так что приходится соизмерять риски – когда пострелять дважды, а когда благоразумно отступить, чтобы не лишиться юнита во время вражеского раунда.

Линия фронта

Front Mission

ПЛАТФОРМА: SNES, WonderSwan Color, PS one, Nintendo DS
ИЗДАТЕЛЬ: Square
РАЗРАБОТЧИК: Square, G-Craft
ДАТА ВЫХОДА: 24.02.1995, 12.07.2002, 23.10.2003, 22.03.2007 - Япония

Square выпустила первую часть для SNES в далеком 1995 году, но перевода на английский не удостоился ни оригинал, ни последующие переиздания для Wonderswan Color и PS one. Впервые западные игроки смогли приобщиться к битвам «ванзеров» после выхода любительского патча для образа SNES-версии, а американская локализация варианта для DS появилась в продаже 23 октября прошлого года.

Сюжет первой части разворачивается во времена битв за острова Хаффмана – те находятся в нейтральных водах между двумя сверхдержавами OCU (Oceania Community Union) и USNC (United States of the New Continent), и обе мечтают на них хозяйничать. Первая война началась в 2070 году, продлилась два года, и закончилась подписанием мирного договора, по которому острова делились поровну между странами. Спустя двадцать лет из-за странного убийства нескольких офицеров USN вспыхивает вторая война. Геймеру предлагается от лица юного Ллойда Клайва возглавить группу наемников - Canyon Crows. Изначально Ллойда с командой отправляют охранять фабрики USN, однако на них внезапно нападает дружественный офицер Дрисколл, который похищает напарницу героя, Карен. Год спустя, после безрезультатных поисков, Ллойд переходит на сторону OCU, чтобы докопаться до истины. Игра состоит из 30 миссий, в перерывах между которыми предлагается апгрейдить боевые машины и общаться с другими персонажами. Обычно в разговорах поясняются сюжетные перипетии, но иногда, благодаря болтовне, можно и нового бойца в команду заполучить.

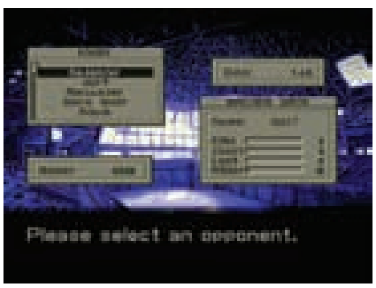
Очков AP еще не существует: ванзеры, как юниты в Final Fantasy Tactics, могут продвинуться на разрешенное расстояние, а затем устроить пальбу из любого вида оружия. Спустя 15 миссий каждый ванзер обзаводится ракетной установкой или чем-то подобным. Что интересно, опыт накапливается отдельно для различных видов вооружения.

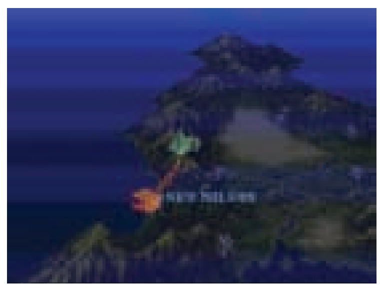
Начиная с самой первой Front Mission, дизайном персонажей почти всегда занимается знаменитый Еситака Амано, хотя по внутриигровым портретам в версии для SNES так сперва и не скажешь – не отличает героев та «не от мира сего» красота, на которой мастер сделал себе имя.

Переиздание для PS one было значительно улучшено по сравнению с первоисточником: разработчики перезаписали музыку, перерисовали уровни (хотя спрайты героев не тронули), избавились от дозагрузок между аренами и добавили возможность прервать анимацию дуэлей в любой момент. А главное, появился еще один полноценный набор сюжетных миссий. Если в оригинале вы играли за OCU, теперь разрешалось взглянуть на мир и глазами офицеров USN. Именно вариант для PS one лег в основу римейка для DS.

Сопутствующие товары

Саундтрек первой Front Mission был издан, как водится в Японии, отдельно. Не обошлось и без руководств по прохождению – Military Guide и двухтомного Official Guide. Вдобавок вышел художественный альбом Front Mission in Huffman, а также комикс и новелла, которые взяли за основу события игры.



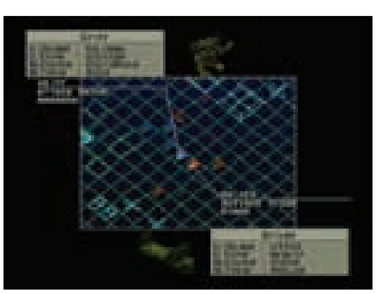
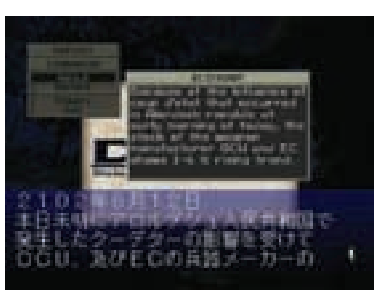

Front Mission 2

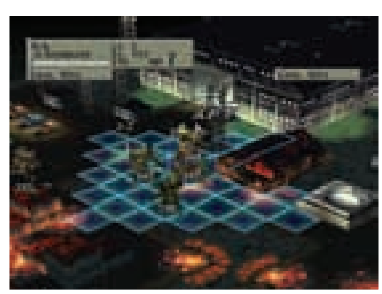
ПЛАТФОРМА: PS one
ИЗДАТЕЛЬ: Square
РАЗРАБОТЧИК: Square, G-Craft
ДАТА ВЫХОДА: 25.09.1997 - Япония

События второй части разворачиваются в 2102 году. Отважный офицер OCU Эш Фарук и его сотоварищи втираются в доверие к повстанцам из когда-то независимой республики, а ныне – полноправных владений Союза, чтобы сорвать заговор против правительства.

С переходом на новую платформу карты стали полностью трехмерными, хотя полигонными моделями юниты представлены лишь в дуэлях – по аренам по-прежнему разгуливают спрайты.

Front Mission 2 вышла только в Японии, но тем не менее, меню и некоторые сообщения переведены на английский. Поначалу разница между первой и второй частью практически незаметна, однако со временем становится очевидно: боевая система значительно усовершенствована. Например, появились очки AP, а на скорость ванзера влияет и вес переносимых вещей. Вдобавок, улучшился баланс оружия: теперь ракетница – не панацея от всех бед. Противник действует слаженней, чем раньше: чтобы подточить оборону игрока, вражеские ванзеры сосредотачивают огонь либо на лидере команды, либо на самых слабых юнитах. Обогатился и набор умений - во второй части их число выросло до 56, включая 8 специальных, предназначенных только для определенных персонажей. Зато неприятно удивляет то, что анимацию ударов невозможно отменить, и даже небольшие миссии сразу растягиваются минут на двадцать. Возможно, именно из-за этого второй выпуск так и не перебрался на Запад. Интересное дополнение к стандартному геймплею - это некий прообраз компьютерной сети. По ходу игры вам даются названия сайтов и пароли для доступа к ним. Огромной пользы просмотр страниц не приносит, но информация, написанная на сайтах, помогает проникнуться общей атмосферой игры. Плюс ко всему - содержимое сети переведено на английский.



Front Mission 3

Третья часть считается одной из самых удачных Front Mission: в ней два набора сюжетных заданий, а суммарное число боев превышает сотню. Действие разворачивается в 2112 году, во времена гонки вооружений. Ваш герой - Кадзуки Такемура, тест-пилот Kirishima Heavy Industries, корпорации OCU, которая производит ванзеры. Казуки вместе с другом Рёго доставляют заказ на военную базу Йокосука, где сталкиваются лицом к лицу с группой диверсантов. Тут же предусмотрена и развилка: герои могут либо пойти разными дорогами, либо и дальше держаться вместе. В зависимости от выбора события будут развиваться по одному из двух вариантов, хотя без нескольких общих для обоих «путей» сцен не обойдется.

Геймплей становится все ближе к современному варианту. Очков AP отныне хватает и для нападения, и для обороны, предусмотрено множество навыков на каждый случай жизни. Появились даже приемы, ухудшающие характеристики неприятельских ванзеров: например, в состоянии confused те бьют вполовину слабей. Но главная особенность FM3 - то, что пилоты превратились в самостоятельные юниты и способны как из личного оружия пострелять, так и пустую боевую машину занять.

Второе, что сразу бросается в глаза, - разработчики значительно развили идею компьютерной сети (теперь она называется Ten-Mou). Между миссиями, помимо апгрейда ванзеров, тренировок и разговоров с NPC, можно выйти в Интернет будущего, почитать электронную почту. В странах есть собственные сервера, причем часто нелегальные, адреса которых необходимо искать в этих письмах. Многие сайты, или их разделы закрыты паролем. Получить доступ помогают хакерские программы и некоторые NPC. Вознаграждение за труды – деньги, запчасти для роботов, а порой даже оружие. Но чаще всего почта и сайты служат источником дополнительных сведений о происходящем в мире FM3.

И, наконец, третье - это опыт и система оценки качества боя. Очки опыта теперь накапливаются отдельно для каждого класса оружия - пулеметов, дробовиков и т.д. По окончании сражения выдаются не только деньги, но и детали от вражеских «ванзеров», а также медаль. Тип медали (платина, золото, серебро, бронза) определяется в зависимости от состояния роботов игрока после боя, от числа уничтоженных неприятелем юнитов и от вида использованного оружия. Для примера: применив ракетницу, платину вы уже не получите.

Дизайном персонажей для третьей Front Mission занимался не Ёситака Амано, а Акихиро Ямада, который наиболее известен как художник манги Record of Lodoss War: The Lady of Pharis, создатель эскизов героев для анимесериала Rahxephon и иллюстратор многочисленных новелл.

Сопутствующие товары

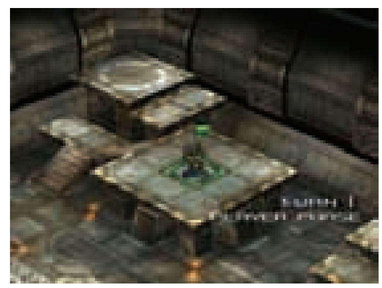
Обязательный двухдисковый сборник аудиотреков и четыре руководства по прохождению (Platinum Expert Manual, Speedy Guide for Beginners, Official Strategy Guide), а также художественный альбом Perfect Works с эскизами ванзеров и их кратким описанием.

ПЛАТФОРМА: PS one
ИЗДАТЕЛЬ: Square
РАЗРАБОТЧИК: Square
ДАТА ВЫХОДА:
02.09.1999 - Япония,
22.03.2000 - США,
11.08.2000 - Европа









Front Mission 4

Если третья часть могла похвастаться двумя наборами сюжетных миссий, то в четвертой действия развиваются так: сперва вам предлагается сыграть за одну команду героев, а затем за другую, причем пути обоих отрядов изредка пересекаются.

Заметно изменились бои. Главное усовершенствование - это система связей-линков, отчасти напоминающая комбо-удары из Disgaea. Если персонажи запрограммированы на совместные действия (образовывать пары предлагается за счет Linking Points), они могут атаковать одновременно – при условии, что у них хватает AP, а противник находится в радиусе поражения. Сперва бойцу удастся скооперироваться лишь с одним соратником (на большее попросту не хватит Linking Points), но по мере прохождения игры геймер наберет достаточно очков, чтобы включить в цепочку и всю команду. Линки увеличивают урон от ударов; использовать их важно с умом, чтобы не потратить зазря AP и патроны. Кстати, патроны в FM4 – не безграничны, и вполне возможна ситуация, когда юнитам нечем будет стрелять.

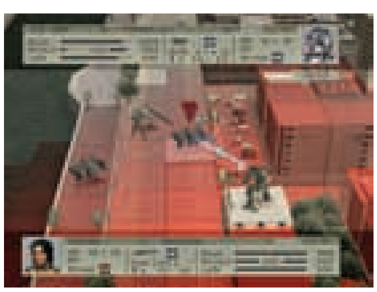
Рюкзаки ванзеров обучились множеству других полезных функций помимо транспортировки инвентаря: чинить попавшие в беду юниты; служить сенсором для ракет, так что у последних радиус действия становится безграничным; выводить из строя электронику врагов. По сравнению с Front Mission 3 система умений еще больше разрослась, но отныне навыки срабатывают случайным образом. И, наконец, пилоты ванзеров вновь перестали быть самостоятельными персонажами, а заодно и испарилась сеть Ten-Mou.

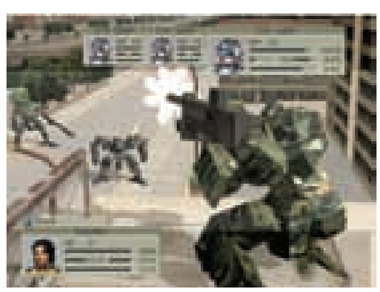
Сопутствующие товары

В дополнение к FM4 вышли саундтрек, три руководства (Official Guide Book Complete Edition, Official Perfect Guide, Official Guide Book) и двухтомная новелла.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
ДАТА ВЫХОДА:
18.12.2003 - Япония,
15.07.2004 - США









Front Mission 5: Scars of War

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
ДАТА ВЫХОДА:
29.12.2005 - Япония

Пятая часть пока так и не перебралась за океан, хотя рецензенты журнала Famitsu оценили ее довольно высоко, выставив четыре восьмерки по десятибалльной шкале, а Square Enix еще в 2006 году зарегистрировала в Штатах патент на подзаголовок Scars of War. Сюжет крутится вокруг уже знакомых битв за острова Хаффмана, и показывает, как лучшие друзья могут оказаться по разные стороны войны. По времени большая часть событий происходит между FM2 и FM3, и по ходу заданий вам будут попадаться многие персонажи-ветераны – к примеру, Эмма из третьей части и Дэрилл из FM4 – причем их разрешается взять в команду. Как второстепенные персонажи периодически будут мелькать Кадзуки и Рёго, правда, в основном, в возвращенном Colosseum.
Графический движок значительно усовершенствован, что сказалось как на внешнем виде ванзеров, так и на декорациях. Не обошлось без нововведений и в геймплее: хотя у персонажей изначально задан класс, они могут использовать навыки других классов (пусть и с некоторыми ограничениями), экипировав соответствующее оружие. Впервые в сериале действует friendly-fire – урон наносится любому ванзеру, оказавшемуся на линии огня. Сами боевые машины разрешается усовершенствовать, не тратясь на покупку новых деталей, а проапгрейдив уже имеющиеся за счет «очков перемоделирования» (remodel points).
Текстовые диалоги персонажей сменились полностью озвученными роликами на движке. Правда, в четвертой части и для японского релиза была предусмотрена английская озвучка; в FM5 же от этого отказались.

Сопутствующие товары

В дополнение к пятой части пока вышли лишь саундтрек и два руководства – Official Guide Book и Official Perfect Guide. Кстати, Perfect Guide - самый большой мануал, из когда-либо выходивших изданий по Front Mission, - насчитывает целых 544 страницы!






А тем временем, в тылу…

Front Mission: Gun Hazard

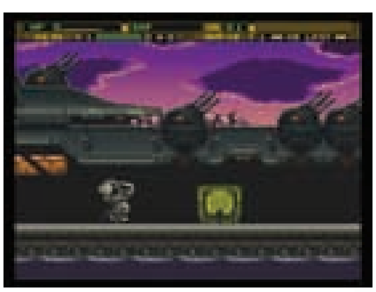
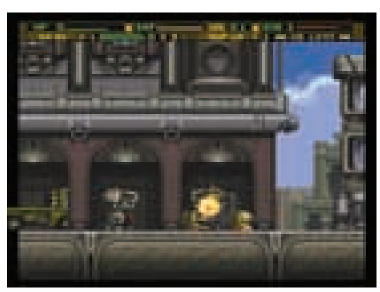
ПЛАТФОРМА: SNES
ИЗДАТЕЛЬ: Omiya Soft
РАЗРАБОТЧИК: Square
ДАТА ВЫХОДА:
23.02.1996 - Япония

Gun Hazard - первая игра по мотивам вселенной Front Mission, которая отказалась от пошаговых «шахматных» сражений, взамен предложив геймерам двухмерный шутер с участием ванзеров. Большинство уровней достаточно коротки, что компенсируется их невероятно огромным количеством - 97! Как и в обычной Front Mission, между заданиями вы путешествуете по мини-карте, по пути посещая магазины. Причем никто не запрещает перепройти миссию для прокачки персонажа. Биться обычно предстоит в одиночку, но игра позволяет нанять ванзера-помощника под управлением AI.
По сюжету в 2024 году стартовал международный проект по постройке орбитального лифта для доставки солнечной энергии на Землю. Однако спустя 12 лет исследователи обнаружили новые источники топлива, и орбитальный лифт моментально устарел, а техника, использовавшаяся для его постройки, была приспособлена под военные нужды. Впрочем, геймплей от этого замысловатей не становится: перестрелки на скроллящихся экранах, которые изредка прерываются скриптовыми сценками.

Сопутствующие товары

Саундтрек от Нобуо Уемацу и Ясунори Мицуды вышел на двух дисках. Вдобавок были опубликованы три руководства по прохождению (Military Guide, Official Fan Book и Official Guide Book) и комикс.




Собственный ванзер

Компания Kotobukiya, специализирующаяся на миниатюрных модельках персонажей различных игр и анимесериалов, не обошла вниманием и Front Mission. Начиная с третьей части, для коллекционеров выпускаются маленькие пластмассовые ванзеры, которые можно собрать и раскрасить по собственному желанию. Кроме того, сама Square Enix выпускает по сериалу наборы гасяпонов – фигурки все тех же роботов, но еще меньших размеров.



Front Mission: Alternative

Как и Gun Hazard, этот выпуск не похож на обычные Front Mission: разработчики решили попытать счастья в жанре RTS, хотя стратегии в духе Command & Conquer и в те времена, и сейчас крайне редко выходят на консолях. Опыт оказался не слишком удачным: главный недостаток Alternative в том, что это не столько стратегия, сколько «меха-симулятор». Перед началом миссии игрок указывает маршрут обхода основных точек на карте, а затем любуется, как ванзеры выполняют задание, периодически отдавая им приказы. Команд совсем немного, основных же лишь две: «атаковать всех» и «атаковать одного противника». Тем не менее, совсем уж особняком в сериале Alternative не стоит: от предыдущих частей она унаследовала диалоги между миссиями, систему апгрейда роботов, и навыки, которые юниты теперь применяют автоматически. Впечатляет достойная по тогдашним меркам графика: невзрачные декорации первых уровней вскоре сменяются красиво текстурированными ландшафтами. Сюжет предусматривает более пяти различных концовок.

Сопутствующие товары

Непременный саундтрек и три руководства (Official Guide Book, Guide Book и Perfect Players Guide) – вот и все, что можно приобрести в Японии вдобавок к самой Alternative.

ПЛАТФОРМА: PS one
ИЗДАТЕЛЬ: Square
РАЗРАБОТЧИК: Square
ДАТА ВЫХОДА:
18.12.1997 - Япония



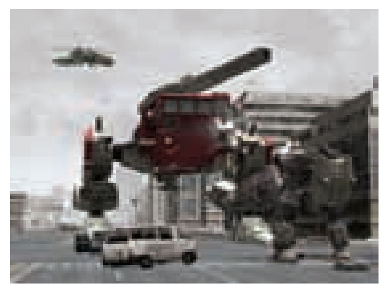



Front Mission Online

По сути это шутер от третьего лица, действие которого разворачивается в мире Front Mission, во время второй войны за острова Хаффмана. Разработчики, впрочем, именуют свое детище «онлайновой тактической RPG с элементами экшна». Впрочем, весь мир здесь – набор гигантских арен для одиночной или совместной охоты на ботов, а также полномасштабных сражений с другими игроками. Front Mission Online существует в вариантах для PlayStation 2 и PC, причем сервера у них общие. Обе версии поддерживают VoIP для переговоров. К сожалению, все это счастье доступно только японцам.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, PC
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
ДАТА ВЫХОДА:
08.12.2005 - Япония



Front Mission 2089

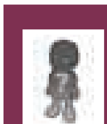
Как и многие другие сериалы Square Enix, Front Mission не избежала «мобилизации». Действие в телефонном выпуске, как подсказывает название, разворачивается в 2089 году, и опять компания обыгрывает уже приевшийся многим сюжет о дележе островов Хаффмана и противостоянии двух супердержав - OCU и UCS. Боевая система позаимствована у первой оригинальной Front Mission – на мобильных телефонах воспроизводятся и изометрические локации, и анимация дуэлей. Все это дополняет красивая рисованная графика.
Но, как сообщили разработчики, далеко не все в Японии обожают сотовые и мечтают возиться с ними денно и нощно – ради любителей других форматов Front Mission 2089 сейчас портируют на DS. Сценарий и видеоряд будут переработаны, чтобы римейк не показался нынешним геймерам устаревшим и чересчур куцым. Дата релиза пока не объявлена.

ПЛАТФОРМА: Mobile
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
ДАТА ВЫХОДА:
15.08.2005 - Япония







Автор:
Вадим Бобров

PS3 VS. XBOX 360



Война технологий

Чуть больше года назад в продажу поступила PS3, а еще годом ранее – Xbox 360. Окончательные итоги этого раунда консольной войны подводить, разумеется, еще рано, однако, располагая немалым количеством информации относительно начинки обеих приставок и имея возможность сравнить игры «первой» и «второй» волн на обеих консолях и пообщаться с их разработчиками, кое-какие выводы о реальном соотношении сил между двумя представителями «нового поколения» сделать уже можно.

Речь идет не о том, чтобы выяснить, «какая консоль лучше» – потребительские качества приставок определяются, прежде всего, теми играми, которые на них доступны. Очевидно, что для истинного фаната Metal Gear Solid, Final Fantasy или Gran Turismo приставки Xbox 360 просто не существует, а любителям Gears of War, Halo, Mass Effect или тем, кто ожидает Fable 2, PS3 не нужна не то что за 500 или 600 долларов, а даже даром. Поэтому мы не ставим себе целью убеждать кого-либо в том, что за консолью Microsoft будущее, или что, наоборот, победит PS3 – во-первых, только время расставит все по своим местам. А во-вторых, какая, по большому счету, разница? Ведь через годдва они подешевеют еще больше и можно будет без особого душевного надрыва позволить себе обе – лишь бы HD-телевизор был.

Тем не менее внести кое-какую ясность в вопрос о соотношении технических характеристик Xbox 360 и PS3, по нашему мнению, необходимо. Заявления PR-менеджеров Sony и Microsoft, зачастую ретранслируемые через «испорченный телефон» форумов и блогов, приводят к тому, что у многих геймеров формируется совершенно искаженная картина того, как соотносятся сегодняшние и будущие возможности консолей нового поколения. Например, довольно часто приходилось слышать, что Xbox 360 – это «один в один» аналог PC (только, разве что, без Windows) или что у PS3 более современная и мощная графическая система, чем у консоли Microsoft. Ни одно, ни другое утверждение не имеет ничего общего с действительностью. Отдельно хотелось бы отметить вопрос о «потенциале» консолей – у PS3 он действительно велик, хотя больше относится к распределенным суперкомпьютерным вычислениям и Folding@Home, чем к играм. В то же время, особо не обсуждаемый публикой потенциал Xbox 360 тоже еще очень далек от того, чтобы быть полностью исчерпанным.

Очень не хотелось бы, чтобы наш обзор технологий рассматривался как «игра в одни ворота» – за Xbox 360 и против PS3 – однако так исторически сложилось, что подавляющее большинство «консольных мифов» сконцентрированы вокруг технического превосходства новой PlayStation. И, развенчивая их, нам волей-неволей придется наносить удары по ее сложившемуся «супертехнологичному» имиджу. И все же постараемся быть максимально непредвзятыми, благо и у Xbox 360 недостатков тоже хватает.

Трехголовый Xenon

По аналогии с устройством первой Xbox, в которой использовался процессор Intel Celeron 733 МГц, многие считают, что в Xbox 360 установлена какая-то разновидность x86-совместимого процессора производства Intel или AMD. Это не так: как и Cell в PS3, и, к слову сказать, Broadway в Nintendo Wii, центральный процессор консоли Microsoft под названием Xenon разработан IBM и является модификацией той же самой архитектуры PowerPC, которая лежит в основе CPU консолей-конкурентов.

Отказ от продукции Intel обусловлен несколькими причинами. Во-первых, в отличие от Intel, IBM согласилась передать Microsoft право на производство чипа на сторонних фабриках, что позволяет гибко маневрировать и переносить производство туда, где оно сейчас дешевле, не попадая в зависимость от одного поставщика.

Во-вторых, архитектура NetBurst, которую Intel могла предложить в период разработки Xbox 360, была не очень удачной: процессоры сильно грелись и демонстрировали не слишком высокую удельную производительность на единицу площади чипа.

В-третьих, у IBM к тому времени был уже определенный опыт разработки процессоров для игровых консолей. Ее инженеры лучше понимали специфические требования игроделов и лучше могли воплотить их «в железе».

Однако замена Intel на IBM отразилась не только на себестоимости, она повлекла за собой ряд принципиальных последствий, связанных с программированием. Речь идет не о том, что Pentium и PowerPC не совместимы по исполнимому коду. Большая часть игрового кода сейчас пишется на языках высокого уровня, и программистам, как правило, неважно, какая именно система команд у процессора – это забота компилятора. Разумеется, из этого правила есть много исключений, но они не играют решающей роли.

Куда более важно то, что одно отдельно взятое 3.2-гигагерцевое ядро Xenon сильно проигрывает в производительности одноядерному Pentium 4 с такой же тактовой частотой. Дело в том, что для экономии площади кристалла и количества транзисторов из ядер была изъята логика, позволяющая исполнять команды НЕ в порядке их поступления (по-английски это называется out-of-order execution – соответственно, схема, применяемая в Xenon, называется in-order execution). Зачем нужно out-of-order execution? Рассмотрим следующий пример с таким псевдо-кодом:

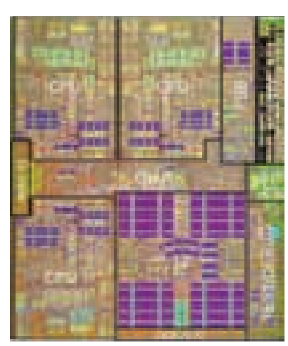
LOAD R1, R2 – загрузить в регистр R1 значение ячейки памяти, на которую указывает R2
ADD R5, R1 – прибавить к R5 значение из R1 и поместить результат в R5
ADD R6, R7 – прибавить к R6 значение из R7 и поместить результат в R6

Легко видеть, что вторую команду нельзя выполнить до окончания первой, поскольку в арифметической операции участвует значение, извлекаемое из памяти первой командой. Но вот третья команда совершенно независима от первых двух и ее можно начать исполнять, даже если чтение из памяти затянется надолго. Затянуться ему легче легкого: если затребованный адрес памяти окажется в кэше второго уровня, задержка будет невелика – всего десяток-другой тактов, а вот промах кэша и обращение к основной системной памяти приведут к задержке уже в пару сотен тактов. Это очень большое время, за которое современный процессор потенциально мог бы исполнить десятки и даже сотни операций – во всяком случае, нашу третью операцию он точно мог бы исполнить. Но такое может сделать только чип с поддержкой out-of-order execution. In-order-процессор будет дожидаться окончания чтения из памяти, выполнит вторую операцию и только после этого перейдет к третьей.

Преимущество in-order-процессора очевидно – это простота. Но можно ли как-то справиться с его недостатками? Частично их устраняют с помощью компиляторов, располагающих команды в оптимальном порядке, но есть и более продуктивный метод: многопоточность ядра. Если ядро процессора будет исполнять два потока команд одновременно, то, споткнувшись об обращение к системной памяти в одном потоке, оно может продолжить исполнять второй и таким образом минимизировать бесполезные простои. Подобную систему внедряли и в Pentium 4 (hyper-threading), но некоторые «особенности» архитектуры этого out-of-order-процессора привели к тому, что HT там не впечатляет – от 0 до 20-30% в зависимости от версии ядра (на старых ядрах наблюдался даже «отрицательный прирост»).

В Xenon же многопоточность – вполне действенное средство поднятия производительности. Это на PC можно написать традиционный чисто однопоточный код, который сможет эффективно задействовать ресурсы одноядерного процессора. На Xbox 360 такой код даже не сможет эффективно использовать всего одно ядро – таким образом, Xenon вынуждает разработчиков к многопоточности и параллелизму. Из этого, кстати, следует, что игра, изначально разработанная на Xbox 360, может с минимумом доработок быть портирована на однопроцессорный PC. Высокопроизводительной процессор «персоналки» способен последовательно выполнить в течение кадра те задачи, которые три ядра Xenon исполняли бы параллельно. А вот традиционные «однопоточные» PC-игры при переносе на Xbox 360 однозначно нуждаются в серьезной доработке и «распараллеливании», иначе процессор приставки может и «не потянуть». Что характерно, примерно так же соотносятся Xbox 360 и PS3 – с консоли Sony на консоль Microsoft портировать движки намного легче, чем в обратном направлении. Xenon может выполнять код для Cell без особых сложностей – достаточно лишь относительно небольших правок и перекомпиляции, а вот чтобы заставить Cell выполнять работу Xenon, нужно здорово «попотеть».

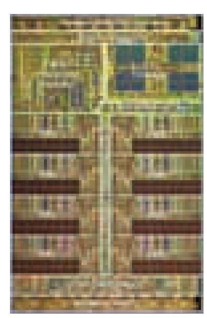
Игра, изначально разработанная на Xbox 360, может с минимумом доработок быть портирована на однопроцессорный PC. А вот традиционные «однопоточные» PC-игры при переносе на Xbox 360 однозначно нуждаются в серьезной доработке и «распараллеливании», иначе процессор приставки может и «не потянуть».



Восьминогий Cell

Мы потому так подробно рассматривали процессор Xbox 360, что в основе Cell лежат сходные технические решения. Дело в том, что восторг по поводу наличия у PS3 восьми ядер не дает многим разобраться, что же это за ядра, в чем их достоинства и недостатки. А недостатков и «особенностей» хватает – как мы только что увидели, наличие трех ядер у Xenon отнюдь не делает этот чип в три раза более «сильным», чем одноядерный Pentium 4.
Cell является асимметричным процессором: у него есть главное ядро (Power Processor Unit – PPU) и семь (вообще-то восемь, но в применяемых в PS3 версиях Cell одно всегда заблокировано) вспомогательных ядер (Synergistic Processing Unit – SPU).
По своим характеристикам и устройству PPU очень похож на одно из ядер Xenon: он поддерживает набор инструкций PowerPC, имеет ту же тактовую частоту (3.2 ГГц) и тоже является in-order-процессором с поддержкой одновременного выполнения двух потоков.
У Xenon, правда, богаче набор команд векторной 3D-математики, нужной для игр, а 128-битных регистров – 128 вместо 32-х. Кроме того, у PPU всего 512 килобайт кэша второго уровня против мегабайтного кэша у Xenon (впрочем, нужно заметить, что этот мегабайт делится на все три ядра процессора, а SPU у Cell имеют собственную внутреннюю память). Другими словами, сердце у PS3 довольно слабое, но, по замыслу Sony и IBM, сильным ему быть и не надо – PPU лишь должен координировать работу команды вверенных ему субъядер.
Чтобы уместить все эти субъядра на одном кристалле площадью всего 221 квадратный миллиметр, их пришлось еще сильнее упростить: SPU является не просто in-order-процессором (что само по себе отрицательно сказывается на производительности). В нем также отсутствует модуль предсказания переходов и одновременно может исполняться только один программный поток. О предсказании переходов мы поговорим чуть ниже, а пока рассмотрим вопрос, с которым уже немного знакомы. Как мы помним, двухпоточная система помогает справиться с проблемами простоев при обращении к системной памяти – и если ее нет, то большие задержки съедят живьем нашу производительность.
В Cell эта проблема решается очень элегантно – собственно, именно благодаря такому решению процессор является очень эффективной «числодробилкой». Вместо того чтобы использовать двухуровневую систему «кэш-системная память», рискуя то и дело нарываться на промахи кэша и длительные простои, каждое SPU имеет 256 килобайт очень быстрой SRAM, расположенной прямо на кристалле процессора. Обращение к такой памяти вызывает задержку фиксированной длительности всего в 6 тактов. Когда необходимо получить доступ к системной памяти, программа производит чтение или запись блока через DMA (прямой доступ к памяти). Эта схема очень эффективна для незамысловатых «числодробительных» алгоритмов – особенно учитывая, что для обсчета физики, графики и мультимедиа традиционный кэш, используемый в процессорах, не очень полезен, а иногда и бесполезен вообще. Но при работе со сколько-нибудь сложным кодом она создает массу дополнительных проблем и неприятностей, из-за которых разработчики ругаются на PS3 нехорошими словами и не выдерживают сроки релизов. Отказаться же от использования SPU нельзя – PPU сам по себе слишком слаб и не потянет современную игру самостоятельно.
Как бы то ни было, иногда (например, при расчетах, связанных с 3D-графикой, физикой, обработкой видео или звука) схема, при которой процессор располагает не кэшем, а некоторым объемом очень быстрой локальной памяти, является предпочтительной. Архитектура Cell здесь подходит как нельзя лучше, однако и Xenon может преподнести несколько сюрпризов. Дело в том, что процессор Xbox 360 способен превратить часть своего сравнительно небольшого мегабайтного кэша второго уровня в аналог быстрой памяти, находящейся в распоряжении SPU Cell. При работе в обычном режиме по мере заполнения новыми данными старые значения, к которым процессор давно не обращался, из обычного кэша удаляются. Программист Xenon'а может отключить эту систему и использовать L2-кэш как очень быстрый буфер для вывода геометрических данных, которые потом сразу забирает оттуда видеопроцессор, подключенный к Xenon напрямую. Это дает возможность процедурно (то есть, на ходу) создавать или модифицировать геометрию окружающего мира и с минимальными задержками отправлять ее видеопроцессору. Инженеры IBM действительно хорошо потрудились и создали «игровой» микропроцессор, который отлично приспособлен к специфическим видам рабочих нагрузок, возникающих именно в играх.
Но вернемся к Cell. Отсутствие в SPU предсказания переходов является еще одной серьезной проблемой этого процессора – даже, пожалуй, еще более серьезной, чем высокопроизводительная, но не очень удобная для сложных алгоритмов модель памяти. Вспомогательное ядро очень бодро «перемалывает» цифры, но лишь до тех пор, пока ему не встретится условный переход. Конвейер обработки команд у Cell очень длинный (21 такт). Поскольку при выборе ошибочного направления декодирования команд его нужно сбрасывать и заполнять заново, все два десятка тактов SPU не будет делать ничего полезного. Сходные проблемы были у Pentium 4, где длина конвейера 20 тактов (в 2-3 раза больше, чем у Pentium III, Core 2 или обычных процессоров архитектуры PowerPC). Это общий недостаток всех процессоров с длинным конвейером – они очень долго «втягиваются в работу» после ошибки в предсказании перехода. Однако если в Pentium 4 это отчасти компенсируется исключительно эффективным механизмом предсказания, который срабатывает в 90-95% случаев, то SPU тут похвастаться нечем, кроме не очень действенного механизма «подсказок», оставляемых компилятором или программистом в теле программы и указывающих предполагаемое направление будущего перехода.
Именно по этой причине IBM любит демонстрировать выдающиеся результаты Cell на не очень интеллектуальных задачах, вроде перемножения матриц, где условных переходов нет, а циклы можно «развернуть». Большое количество проверок и переходов в коде многократно снижают производительность Cell.
Впрочем, справедливости ради, надо сказать, что по сравнению с современными архитектурами Intel и AMD, ядра Xenon тоже не особенно хороши в плане исполнения сложного кода.

Иногда (например, при расчетах, связанных с 3D-графикой, физикой, обработкой видео или звука) схема, при которой процессор располагает не кэшем, а некоторым объемом очень быстрой локальной памяти, является предпочтительной.



Гусиные бои Xenon и Cell

На самом деле, объективно сравнивать производительность процессоров очень трудно. Это пиарщики не испытывают здесь никаких проблем: берем количество операций с плавающей точкой, которые может выполнить процессор за такт, умножаем на тактовую частоту – и вуаля! При частоте 3.2 ГГц Cell той версии, что используется в PS3, выдает около 204 миллиардов операций в секунду (giga floating point operations per second – GFLOPS), Xenon из Xbox 360 – 115 GFLOPS (разница, как видим, вовсе не такая значительная, как хотелось бы пиарщикам Sony), а обычный Pentium 4 – что-то около 25 GFLOPS.
2-кратное преимущество в производительности над Xenon и 10-кратное – над Pentium 4? Не совсем. В реальных программах встречаются не только операции с плавающей запятой, но и целочисленные операции, и условные переходы. Из-за упрощенной архитектуры SPU Cell справляются с ними хуже, чем ядра Pentium и Xenon. Но как точно узнать, насколько хуже?
К сожалению, пока никак. Традиционный способ сравнения процессоров – использование тестов производительности (benchmarks). Но таких всеобъемлющих тестов, как SPEC CPUint2000/2006 или CPUfp2000/2006, которые оценивают производительность процессора на разных типах задач, для Cell не существует – и вряд ли они появятся, поскольку тонкая подгонка тестовых программ под особенности конкретной платформы противоречит самой идее универсальных тестов.
Это довольно странно и необычно. К примеру, выпустив новую архитектуру POWER6, IBM немедленно поделилась с общественностью результатами тестов производительности в CPUint2006 или CPUfp2006. С Cell же картина обратная – вот уже несколько лет нам рассказывают о непревзойденных характеристиках этого процессора, но официальных тестовых данных реальных систем не найти. Данные по Xenon тоже отсутствуют, однако он изначально разрабатывался эксклюзивно для Xbox 360, а Cell всегда позиционировался как универсальный процессор для множества применений, поэтому отсутствие официальных тестов выглядит очень странно.
Итак, прежде всего, нужно помнить, что однозначного превосходства в мощности центрального процессора у PS3 перед Xbox 360 нет. Легко можно подобрать приложения, в которых производительность трех полноценных ядер Xenon будет несколько превосходить производительность одного полноценного и семи урезанных ядер Cell. Для этого всего лишь нужно, чтобы в коде было очень много условных переходов и частых обращений к произвольным адресам системной памяти, что не позволит эффективно использовать встроенные в SPU 256-килобайтные блоки SRAM. Речь идет не о каких-то абстрактных тестах, придуманных из вредности, – AI, скрипты и прочая игровая логика как раз подходят под такое описание. Да, SPU можно нагрузить и такими задачами, но превосходство в количестве ядер будет сведено на нет их низкой эффективностью. Яркий пример – GTA 4 с ее огромными пространствами, реалистичной физикой автомобилей, толпами пешеходов и продвинутой системой анимации. Несмотря на то что изначально эту игру анонсировали на PS3, демонстрации игры журналистам проходят на Xbox 360 – потому что на этой консоли можно сделать все то же самое, но только проще и быстрее. Собственно, версия для Xbox 360 была готова еще в прошлом октябре, а разработка под PS2 затянулась еще на полгода.
Впрочем, если взять показатели PS3 в области физической симуляции, то они, безусловно, впечатляют: разработчики популярного кроссплатформенного физического движка Havok говорят, что им удалось добиться в 5-10 раз большей производительности, чем на Xbox 360 – то есть, в сцене может находиться в 5-10 раз больше объектов! Проблема, однако, в том, что доведенная для такого уровня детализации физика (десятки тысяч взаимодействующих в сцене объектов) вряд ли будет иметь какое-то значение для геймплея. Если вы не создаете симулятор рассыпающихся фигур из костяшек домино, то очень трудно использовать физику такого размаха в игровом процессе. Поведение игры будет каждый раз непредсказуемым, и геймдизайнер не сможет контролировать то, что американцы метко прозвали experience. Именно поэтому не стоит считать мощную «физику» таким уж большим преимуществом PS3. Если найдется гениальный геймдизайнер, который сможет придумать, как совместить геймплей и физику, эта карта может стать козырной – но, учитывая инертность индустрии и ее «любовь» к спорным инновациям, вряд ли это серьезно повлияет на судьбу PS3. Безусловно, хорошие игры такого рода будут созданы, но это будут единичные концептуальные продукты, вроде LittleBigPlanet или LocoRoco.
Кроме того, 5-10-кратное превосходство «по физике» получено в «лабораторных условиях». В реальной игре часть SPU будет отвлечена на другие задачи, с которыми она справляется совсем не блестяще, и превосходство будет отнюдь не таким впечатляющим.
В принципе, Cell можно будет «нагрузить» со временем физикой второстепенных деталей: одежды, волос, частиц воды, дыма и так далее. Это сложно, но возможно, и совершенно не усложнит геймплей. Однако и у Xbox 360 есть «секретное оружие», которое можно будет задействовать для подобных задач на более поздних этапах жизненного цикла консоли и о котором мы поговорим чуть позже.
Что же мы имеем в итоге? В силу того, что современные игры гораздо больше нагружают видеосистему, чем процессор, мощности CPU Xbox 360 вполне достаточно для всех сегодняшних игровых применений. И, благодаря наличию трех ядер, которые могут одновременно исполнять шесть потоков, этот процессор имеет вполне приличный задел на будущее. Нельзя сказать, чтобы производительность Xenon поражала – очевидно, что сейчас на PC доступны значительно более интересные и сбалансированные процессоры. Но благодаря ряду архитектурных особенностей и узкой специализации Xenon, игровые программисты могут использовать его ограниченные ресурсы значительно эффективнее, чем куда более впечатляющие ресурсы процессоров Intel.
Центральный процессор PS3 разработан той же компанией IBM на основе той же технологии, что и Xenon, но может исполнять девять потоков одновременно. Тем не менее, он демонстрирует высокую производительность лишь на простых «числодробительных» задачах – свойственный многим играм программный код с высокой алгоритмической сложностью легко способен опустить его производительность ниже уровня CPU Xbox 360.
При этом цена Cell более чем в два раза превышает цену Xenon, что немаловажно для таких дешевых потребительских устройств, как игровые консоли. По данным Merrill Lynch, себестоимость Cell на старте PS3 должна была составлять 230 долларов, в то время как себестоимость Xenon на старте Xbox 360 – 108 долларов (данные iSupply). Конечно, к тому, что говорят аналитики, нужно относиться осторожно, но в данном случае эти цифры не должны слишком отличаться от реальности: Xenon намного меньше Cell по площади и количеству транзисторов (165 против 234 миллионов), так что разница в цене должна быть очень серьезной.

Разработчики популярного кроссплатформенного физического движка Havok говорят, что на PS3 им удалось добиться в 5-10 раз большей производительности, чем на Xbox 360 – то есть, в сцене может находиться в 5-10 раз больше объектов!

Что случилось с Cell?

Историю с Cell можно смело назвать «технологической трагедией»: после четырех лет разработки и затраченных на нее сотен миллионов, оказалось, что игровой индустрии такой чип просто не очень нужен. А теперь выясняется, что он не нужен и самой Sony, которая недавно объявила о продаже этой технологии компании Toshiba. Были похоронены и планы по выпуску рабочих станций и другой компьютерной техники на базе процессоров Cell – до сих пор основным и чуть ли не единственным фактом применения технологии остается приставка PlayStation 3.

В каком-то смысле концепция Cell является продолжением и развитием идей, заложенных в PS2. Принцип остался тем же: основное универсальное ядро + векторные модули-«числодробилки», только теперь эти модули стали более мощными, универсальными и обзавелись гораздо большим объемом встроенной памяти, а число их выросло. Благодаря этому, Cell теоретически способен даже самостоятельно рендерить изображения в реальном времени. Известно, что Sony изначально намеревалась использовать его одновременно и как центральный процессор, и как видеопроцессор (возможно, поставив в приставку два или четыре Cell, работающие параллельно). По некоторым данным, компания Toshiba разрабатывала специальную конфигурацию Cell, при которой вместо половины модулей SPU на кристалле должен был быть модуль рендеринга.

При подобной архитектуре консоли ни о каком «неизрасходованном потенциале» речь бы не шла – рендеринг в реальном времени легко способен «съесть» все ресурсы Cell. Он с первого дня отрабатывал бы свои деньги на все 100%, и никакого вопроса «к чему бы нам приспособить простаивающие SPU» у программистов возникнуть не могло.

Однако, в то время как Sony пыталась объединить все функции в одном процессоре, остальная индустрия шла совершенно другим путем, перенося все большее количество функций и вычислительной нагрузки с CPU на графический процессор (GPU). И шла куда быстрее. Это в 1999 году Sony могла самостоятельно разработать в помощь центральному процессору PS2 графический чип Graphic Synthesizer, который превосходил по производительности все 3D-ускорители, присутствовавшие на PC-рынке (в том числе ATI Rage и NVIDIA Riva) – PC-графика тогда была еще «зеленой», и с консольным «железом» ей тягаться было рано. Но за те годы, что Sony вынашивала Cell, NVIDIA и ATI поглотили всех стоящих конкурентов и заматерели в борьбе друг с другом уже настолько, что ни одна другая компания не была способна предложить ничего и близко соответствующего производительности их графических решений.

Самым, однако, ужасным для Sony было то, что уже не мог конкурировать с PC-графикой и Cell. Используемые в «персоналках» GPU представляют собой специализированные процессоры, вся архитектура которых построена вокруг графических вычислений – и в этом деле они потрясающе эффективны. Топовые GPU уходящего поколения DirectX 9.0 (GeForce 7900 GT и Radeon X1950 XTX) по пресловутому теоретическому максимуму операций с плавающей точкой в секунду превосходят Cell в 8-10 раз! Когда пиарщики Sony говорят о том, что пиковая производительность консоли составляет 2 TFlops, нужно понимать, что только 200 GFlops приходится на Cell, а остальные 1.8 TFlops (то есть, 90 процентов) – это заслуга видеочипа.

И дело даже не в этих «маркетинговых» терафлопах, которые на практике почти ничего не значат. И по мощности, и по функциональности, и по сложности архитектуры PC-графика ушла слишком далеко, чтобы Sony и Toshiba, которая изначально разрабатывала модуль рендеринга для Cell, могли за ней угнаться.

Поскольку Xbox 360 изначально строилась по схеме CPU+GPU, то к 2004 году стало ясно, что на одном только Cell, пусть и модифицированном для рендеринга, PlayStation 3 будет катастрофически проигрывать конкурентке по уровню графики, и надо срочно что-то делать. К этому добавилось недовольство приближенных к Sony разработчиков игр характеристиками решения Toshiba. Компания ATI была уже занята, бросив две сотни своих инженеров на разработку новаторского графического чипа Xenos для Xbox 360. Из двух графических титанов свободной осталась NVIDIA, и, к счастью для Sony, она согласилась лицензировать ей лучший GPU, который находился у нее в разработке на тот момент – NV47/G70 (сейчас на нем основаны видеокарты серии GeForce 7800/7900). Его PS3-версию назвали RSX.

Это очень хороший и производительный чип, но это PC-чип, в котором отсутствует такой традиционный для консолей элемент, как eDRAM, да и архитектура его по сравнению с изделием ATI является устаревшей. В результате получается парадоксальная ситуация – комбинация Xenon+Xenos, выйдя на рынок на год раньше и будучи более чем на 100 долларов дешевле в производстве, чем комбинация Cell+RSX, способна выдавать более качественную графику и обладает в этой сфере более серьезным потенциалом.









Графика: Xenos vs. RSX

Как и в случае с Xenon и Cell, Xenos и RSX, с одной стороны, очень похожи, а с другой – не похожи совершенно. С точки зрения «грубой силы» возможности GPU примерно равны – подробнее об их характеристиках можно узнать во врезке.

Как можно видеть, практически по всем показателям у графических чипов наблюдается паритет с небольшим преимуществом Xenos. Превосходство RSX в количестве блоков текстурной выборки объясняется тем, что 8 блоков без фильтрации встроены в вершинные процессоры и по паре (с фильтрацией + без фильтрации) – в каждый из пиксельных процессоров. Соответственно, если в этом такте процессор не обращается за текстурой, соответствующий блок простаивает. У Xenos текстурные блоки отделены от процессоров и задействуются только тогда, когда они нужны – поэтому можно обойтись меньшим их количеством при близкой реальной скорости текстурирования.

RSX почти в полтора раза опережает Xenos в пиковом количестве шейдерных инструкций за такт: 136 против 96 (при том, что тактовая частота у обоих изделий одинакова). Но нужно, опять же, помнить, что пиковая производительность в реальных применениях недостижима, а Xenos эффективнее загружает свои вычислительные модули, чем RSX – так что однозначного лидера производительности нет, все зависит от конкретных нагрузок. В некоторых проектах, к примеру, разработчики вообще отказываются от использования вершинных процессоров RSX, делая все соответствующие вычисления на Cell – так что практически четверть производительности видеочипа просто никак не задействуется.

В любом случае Xenos и RSX являются продуктами одного класса, и этого не отрицают даже разработчики из стана самой Sony. Например, Chief Creative Officer студии Insomniac (создатели Ratchet & Clank, Resistance: The Fall of Man и ближайшие партнеры Sony) Брайан Хастингс в своей статье признал, что видеосистемы обеих консолей находятся примерно на одном уровне при некотором превосходстве Xbox 360.

В чем состоит это превосходство? Начнем с того, что Xenos является первым графическим чипом, в котором применена унифицированная шейдерная архитектура. Традиционная архитектура с делением на пиксельные и вертексные блоки, на которой построен G70/RSX, обладает несколькими существенными недостатками – среди них, прежде всего, неэффективность использования вычислительных ресурсов. В реальных условиях практически невозможно добиться, чтобы соотношение между вычислительными затратами на обработку вершин и пикселей всегда соответствовало соотношению между количеством вершинных и пиксельных конвейеров (у G70/RSX это 8:24). Это значит, что часть блоков обязательно будет простаивать. С унифицированной архитектурой данная проблема снимается – Xenos может бросить свою шейдерную мощь (три блока по шестнадцать ALU, каждый блок может выполнять свою шейдерную программу) на обработку вершин и пикселей в нужном соотношении.

Но это не главное преимущество архитектуры Xenos над G70/RSX. Чип ATI располагает специальным модулем под названием «диспетчер потоков». Он динамически распределяет ресурсы таким образом, чтобы держать ALU всегда загруженными – такая схема отдаленно напоминает двухпоточное исполнение на ядре Xenon и в PPU Cell, только здесь на 48 ALU приходится 64 конкурирующих потока. Если какой-то из потоков не может работать из-за того, что дожидается результатов чтения из текстуры или должен пропустить текущую ветвь условия, он временно «замораживается», уступая вычислительные ресурсы тому потоку, который в текущем такте готов к исполнению.

Конечно, стопроцентной утилизации вычислительной мощности невозможно добиться и здесь, однако Xenos гораздо ближе к полной загрузке, чем RSX, из которого программистам крайне трудно выжать более половины теоретического максимума шейдерной производительности. Особенно это касается сложных шейдеров уровня Shader Model 3.0, которых в играх будет чем дальше, тем больше.



Параметры Xenos и RSX

Параметры	RSX	Xenos
Частота ядра	500 МГц	500 МГц
Память	GDDR3-1.3 ГГц	GDDR3-1.4 ГГц
Шина доступа к видеопамяти	128 бит	128 бит
Количество шейдерных процессоров (вершинных+пиксельных)	8+24	48
Количество блоков текстурной выборки (с фильтрацией+без фильтрации)	32+24	16+16
Количество блоков растеризации	8	8
Пиковое число полигонов в секунду	330 миллионов	500 миллионов
Возможности	Shader Model 3.0+	Shader Model 3.5

У Xenos текстурные блоки отделены от процессоров и задействуются только тогда, когда они нужны – поэтому можно обойтись меньшим их количеством при близкой реальной скорости текстурирования.

Консоли против DirectX 10

Сегодня унифицированную архитектуру с диспетчером потоков, аналогичным используемой в Xenos, имеют новые GPU AMD/ATI и NVIDIA с поддержкой DirectX 10, которые только выходят на PC-рынок – в Xbox 360 эта технология используется уже полтора года. Фактически, консоль стала «полигоном», на котором Microsoft отрабатывала графическую архитектуру Windows Vista. Как известно, DirectX 10 предполагает шейдерную модель 4.0, открывающую перед геймдизайнерами ряд новых полезных возможностей. Xenos не поддерживает SM 4.0 в полной мере, однако в нем имеется ряд нововведений, которые позволяют отнести этот GPU к промежуточному поколению 3.5. В частности, Xbox 360 поддерживает текстурные массивы и целочисленное индексирование, благодаря которым за один вызов рендеринга можно выводить сотни и тысячи анимированных объектов, что выливается в существенную экономию времени центрального процессора.

Геометрических шейдеров и потоковой записи, как в DX10, здесь нет, но есть функции, которые отчасти заменяют или даже превосходят эти возможности. Как показано на врезке, Xenos в теории может обрабатывать в секунду в полтора-два раза больше треугольников, чем RSX – и в Xbox 360 есть схема, которая позволяет эффективно использовать это преимущество. Там имеется специальный аппаратный тесселятор (он, кстати, появился и в новых Radeon'ах на основе чипа R6x0), который «на лету» может увеличивать количество вершин и полигонов в модели в несколько раз. Таким образом, можно сделать геометрию не только куда более «гладкой», но и с помощью вершинных шейдеров и карт смещения добавить ей новых деталей. Благодаря такому механизму можно добиться высокой детализации моделей при относительно скромном расходе памяти и шейдерной производительности.

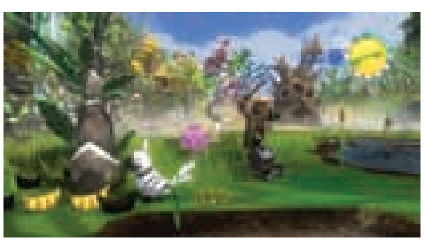
На самом деле, тесселятор позволяет делать еще очень много интересного. Например, в Viva Pinata с его помощью делают адаптивную тесселяцию ландшафта (то есть, его детализация уменьшается по мере удаления от зрителя), а также рендеринг нескольких теневых карт (высокодетализированной для близких участков и низкодетализированной для отдаленных) за один проход.

В PS3 тоже можно делать адаптивную тесселяцию с помощью комбинации SPU и GPU – заметим, у ATI/Microsoft этим занимается только GPU, то есть ресурсы процессора не отвлекаются. Но чтобы добиться похожих результатов, разработчикам приходится очень тонко синхронизировать взаимодействие между основным процессором и видеочипом, что создает дополнительные проблемы. В качестве примера эффективного использования тандема SPU+GPU можно привести игру Lair, где таким образом была реализована технология Progressive Meshes, позволившая совместить высокую детализацию геометрии ландшафта с огромной зоной видимости.

Среди других возможностей Xenos, которые роднят его с новейшими видеочипами поколения DirectX 10, есть функция MEMEXPORT. Она позволяет сохранять результаты шейдерных вычислений в буфер в оперативной памяти вместо того, чтобы отправлять их дальше по графическому конвейеру. Применений у этой функции масса: начиная с продвинутых режимов расчета освещения вплоть до трассировки лучей и заканчивая использованием GPU в качестве сопроцессора-«числодробилки» в помощь центральному процессору (именно это имелось в виду, когда шла речь о «секретном оружии», которое можно противопоставить производительности Cell в физических вычислениях). Как мы помним, программист может сделать так, чтобы GPU забирал информацию прямо из кэша Xenon. Обработав эту информацию с помощью сорока восьми своих шейдерных процессоров, GPU может вернуть результат обратно в память, откуда его опять заберет для дальнейшей обработки центральный процессор. Таким образом, «числодробительные» возможности Xbox 360 могут существенно вырасти.

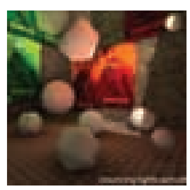
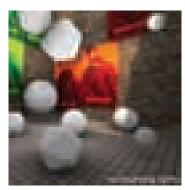
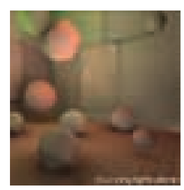
Viva Pinata!

Viva Pinata использует множество передовых технологий: deferred shading (как в S.T.A.L.K.E.R.) для ночных сцен, адаптивную тесселяцию ландшафта, однопроходной рендеринг нескольких теневых карт, продвинутую систему визуализации меха. Результат – одна из самых симпатичных консольных игр на сегодняшний день



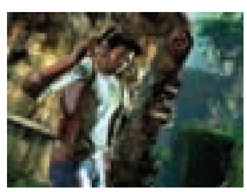
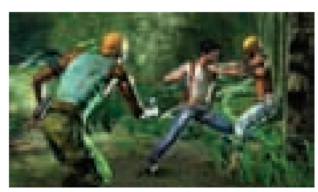
Splinter Cell Conviction

Возможности Xenon и Xenos позволяют разработчикам Splinter Cell Conviction создавать очень реалистичное освещение с использованием вторичных источников света (отражение от освещенных поверхностей).

Uncharted: Drake's Fortune

Разработчики Uncharted: Drake's Fortune из студии Naughty Dog являются признанными экспертами по тому, как выжимать все соки из железа PlayStation.

Xenos не поддерживает SM 4.0 в полной мере, однако в нем имеется ряд нововведений, которые позволяют отнести этот GPU к промежуточному поколению 3.5. В частности, Xbox 360 поддерживает текстурные массивы и целочисленное индексирование.

«Совместный рендеринг» на PS3

А можно ли использовать Cell в помощь RSX для повышения качества графики? Да, можно, но не совсем так, как принято считать. В фанатских кругах ходит басня о том, что Cell способен «помогать» RSX, взяв на себя часть рендеринга. Чтобы понять, почему это всего лишь сказка, нужно взглянуть на таблицу на фото с презентации PS3-девкита для разработчиков.

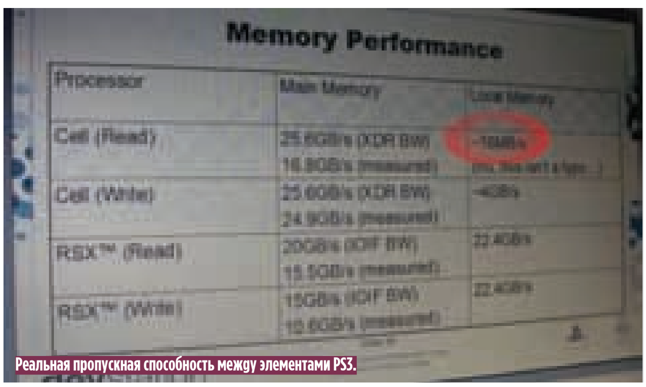
Обратим внимание на правую верхнюю цифру в этой таблице. Она показывает, что Cell способен читать данные из видеопамяти со скоростью всего в 16 мегабайт в секунду (на слайде даже специально указано, что это не опечатка – настолько мизерна эта цифра по меркам внутренних шин передачи данных). То есть, фактически, с точки зрения чтения видеопамять для Cell просто не существует, поскольку канал к ней в полторы тысячи (!) раз уже, чем к обычной памяти. Ну и откуда прикажете процессору брать данные для рендеринга?

Тем не менее, «совместный рендеринг» действительно может принести немалую пользу и улучшить качество графики – просто понимать под этим следует нечто иное, нежели использование Cell в качестве второго видеопроцессора. Дело в том, что обычные CPU, как правило, не используются для отсечения невидимых полигонов. Они отсекают невидимые объекты целиком с помощью различных алгоритмов типа BSP или Octree. Но у любого видимого объекта почти половина полигонов невидима, поскольку находится на другой стороне от зрителя. Традиционные CPU справляются с отсечением таких полигонов неэффективно, поэтому обычно правильнее бывает отправить видимые полигоны вперемешку с невидимыми, чтобы GPU сам с ними разбирался – все равно он будет простаивать, пока процессор пытается облегчить ему работу. Однако с Cell все по-другому. У него есть много ядер, часть из них все равно ничем не занята – и эти ядра «любят» как раз такую работу и достаточно эффективно с ней справляются. Поэтому SPU вполне можно занять «чисткой» моделей от невидимых полигонов и вершин – так поступили, к примеру, разработчики Motorstorm.

По крайней мере, это дает возможность существенно увеличить сложность моделей и количество полигонов в кадре – то есть, в какой-то мере скомпенсировать превосходство Xenos в аппаратной поддержке сглаживания геометрии. Другое дело, что при этом часть заявленной вычислительной мощи будет бесполезно теряться из-за того, что некоторые расчеты, которые надо бы делать на вертексных модулях RSX, придется выполнять на Cell – в то время как те самые вертексные модули, которые занимают место на кристалле GPU и стоят денег, будут бездельничать.

К сожалению, немалая часть ресурсов PS3 либо обречена на потерю из-за простоя, либо расходуется просто на то, чтобы как-то соединить «два мира»: мир Cell с его 256 мегабайтами Rambus XDR RAM и мир RSX с его 256 мегабайтами видеопамяти GDDR3. Они связаны «толстым каналом» FlexIO с пропускной способностью около 25 Гбайт/с – казалось бы, все прекрасно. Благодаря технологии TurboCache и интерфейсу FlexIO, RSX может располагать свой кадровый буфер в системной, а не в видеопамяти. Но в этом случае ему придется «перегонять» данные через Cell, отбирая у него часть пропускной способности – ведь RSX напрямую не подключен к системной памяти!

При этом ради экономии шина доступа к видеопамяти у RSX урезана до 128 бит по сравнению с 256 битами в нормальном G70. Соответственно, пропускная способность видеопамяти тоже сократилась вдвое, а для работы в высоких разрешениях и с мультисэмплингом она имеет очень большое значение. Таким образом, программисты поставлены перед не очень приятным выбором: либо располагать кадровый буфер в видеопамяти и расплачиваться за это худшими текстурами и меньшим количеством кадров в секунду, либо заставлять центральный процессор (!) прогонять через себя данные, серьезно уменьшая реальную ширину его канала доступа к памяти.



Реальная пропускная способность между элементами PS3.


Motorstorm

Почему играм на PS3 может не хватать памяти?

- **Во-первых, операционная система PS3 занимает в три раза больше памяти, чем на Xbox 360: 64 мегабайта системной RAM + 32 мегабайта видеопамяти для OS PS3 против всего 32 мегабайт, которые требуются OS Xbox.**
- **Во-вторых, оставшаяся свободной память разделена на две половины, доступ к которым не всегда так прост, как может показаться.**
- **В-третьих, SPU могут работать только с 16-байтными блоками памяти. Это значит, что если в структуре данных меньше 16 байт, разработчики все равно должны использовать для нее блок такого размера и впустую расходовать часть памяти. Очевидно, это одна из причин, по которым операционная система на PS3 требует так много RAM. То же самое распространяется и на обычный игровой код – движкам на PS3 однозначно потребуется больше памяти, чем их аналогам для Xbox 360. Эта проблема уже начала проявлять себя: известно, что разработчики TES4: Oblivion не смогли уместить в памяти PS3 весь дополнительный контент, который прекрасно поместился в тех же 512 мегабайтах, но на консоли Microsoft.**


Пропускная способность Xbox 360: канал между GPU и видеопамятью свободен от обращений к буферу кадра, что позволяет часть его выделить центральному процессору.


Пропускная способность PS3: если используется TurboCache, видеоданные приходится гонять через Cell в системную память и обратно. Много ли останется самому Cell?

Как экономить память?

В Xbox 360 все устроено гораздо проще. Все 512 мегабайт GDDR3-памяти консоли Microsoft унифицированы и могут использоваться в любых пропорциях как для системных нужд, так и для нужд GPU. Это одна из причин, по которой на Xbox 360 зачастую оказывается больше текстурной памяти (и, соответственно, больше качественных разнообразных текстур), хотя общий объем RAM у обеих консолей одинаковый. Под операционную систему Xbox 360 и тело игры обычно расходуется порядка 150 Мб. Соответственно, более 350 Мб остается на текстуры и геометрию.

Сама архитектура GPU на Xbox 360 способствует экономии системной памяти и эффективному использованию ее пропускной способности. Еще раз вспомним, что RSX – это доработанный PC-чип NVIDIA G70, в то время как Xenos – это именно консольный чип, разработанный специально для Xbox 360. Он сочетает в себе передовые PC-технологии (унифицированная шейдерная архитектура) и давно и хорошо зарекомендовавшие себя консольные технологии (10 мегабайт eDRAM с огромной пропускной способностью для буфера кадров). У RSX eDRAM отсутствует, поскольку на момент создания этого GPU NVIDIA не работала с данной технологией и сейчас только начинает ее осваивать для некоторых из своих продуктов. eDRAM давно используется в консолях, в PS2 она тоже была, а вот в PS3 ее нет.

Почему 10-мегабайтный eDRAM-буфер так важен? Дело в том, что GPU тратит значительную часть находящейся в его распоряжении памяти на хранение кадра в процессе рендеринга. Если проследить весь путь данных через графический конвейер, то мы увидим, что в его конце рассчитанное значение цветов пикселей отрисовываемого треугольника должно быть сохранено в память. В память записывается не только цвет пикселей, но и другая информация – например, в специальный буфер (Z-буфер) записывается информация о том, на каком расстоянии от зрителя находится данный пиксель, – и если окажется, что пиксели, которые мы должны выводить сейчас, находятся дальше, чем тем, что мы нарисовали раньше, новые пиксели отбрасываются. Все это требует большого количества памяти и большой пропускной способности – причем HD-разрешения и использование мультисэмплинга многократно увеличивает аппетиты GPU.

Буфер кадра, Z-буфер, буфер трафарета (stencil) при разрешении 1920x1080 и 4x MSAA потребуют более 60 мегабайт памяти и пропускной способности во многие гигабайты в секунду (чем сложнее сцена, тем больше должна быть пропускная способность). RSX борется с этим, сжимая данные в буферах перед отправкой их в память. Однако сложные изображения с большим количеством объектов и мелких деталей, характерные для современных и будущих игр, довольно плохо поддаются сжатию – тем более, сжатию «на лету». Поэтому в реальных условиях, даже несмотря на сжатие, RSX должен затрачивать на хранение буфера кадра при использовании MSAA не один десяток мегабайт драгоценной памяти, не говоря уже о затратах пропускной способности на доступ к этому буферу. А это значит – меньше места для текстур, меньше кадров в секунду. Либо, если разработчики решили хранить буфер в системной памяти, – постоянно занятые пересылкой графических данных шины между RSX и Cell, Cell и XDR RAM.

В Xbox 360 системная память на все эти буферы не должна тратиться вообще: в нее лишь записывается уже готовый кадр, который забирает оттуда микросхема вывода изображения на монитор или телевизор – это требует минимально возможных затрат ресурсов.

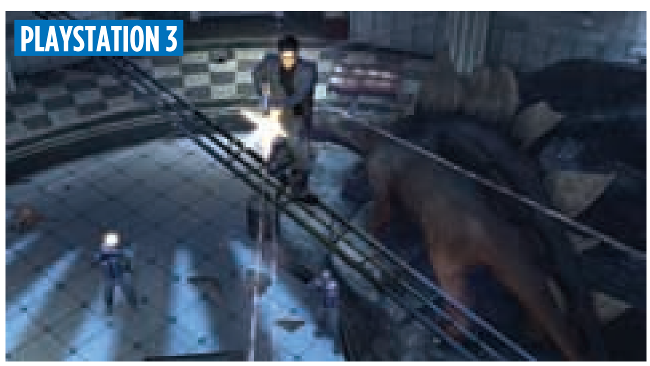
Все операции по работе с буферами производятся в отдельном «дочернем» чипе GPU. Туда вынесены модули, которые занимаются записью сэмплов (субпикселей) в память, блендингом (смешиванием цветов) и антиалиасингом. Там же находится 10 мегабайт встроенной прямо в чип памяти eDRAM с огромной пропускной способностью в 256 Гбайт/с. Это позволяет использовать 4x MSAA практически без потери производительности, затрат системной памяти или расходования ее пропускной способности.

Единственной причиной, по которой мы все еще имеем «счастье» наблюдать «лесенки» по краям объектов в Xbox-играх, являются некоторые технические ограничения, которые использование MSAA налагает на движок. Дело в том, что 10 мегабайт eDRAM не хватает, чтобы отрендерить изображение целиком, поэтому его приходится разбивать на фрагменты и рисовать по частям, а это влечет за собой определенные тонкости, затрудняющие программирование и заставляющие отказываться от некоторых интересных методов рендеринга. Так что многие разработчики игр для Xbox 360 либо жертвуют антиалиасингом ради красивых спецэффектов, либо используют его ограниченно – в режиме 2x.


XBOX 360

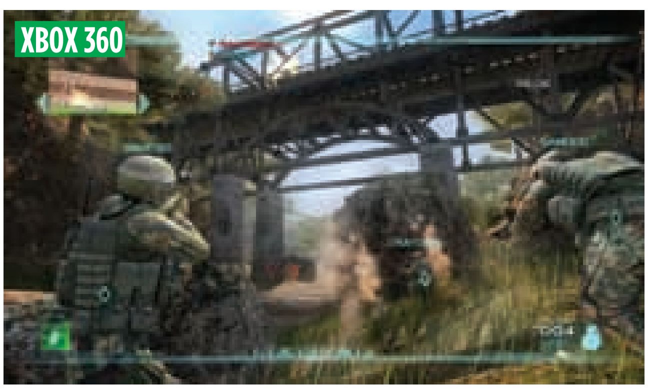

XBOX 360


PLAYSTATION 3

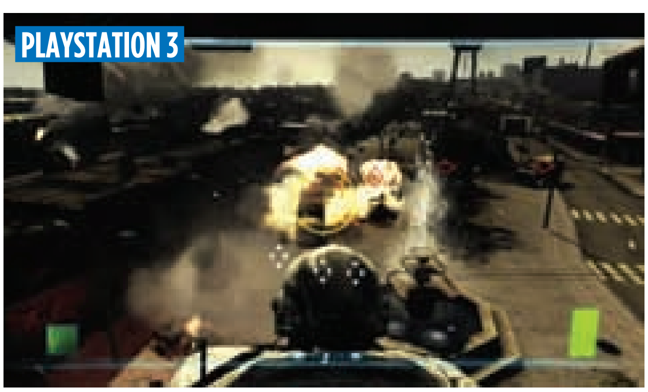

PLAYSTATION 3

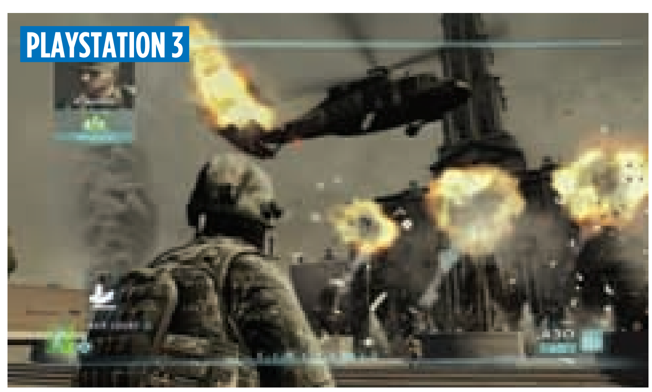
Blu-Ray и перегрев

Но как быть с маленьким объемом дисков – всего 9 гигабайт у Xbox 360 против 50 гигабайт у Sony с ее Blu-ray? Во-первых, он не такой уж и маленький. Огромный мир TES4: Oblivion и детализированный мир S.T.A.L.K.E.R. прекрасно умещаются на каких-то 4 гигабайтах. Gears of War достаточно 7 гигабайт. A Resistance: Fall of Man, которая по графике, мягко говоря, сильно уступает этим шутерам, занимает 15 гигабайт. Очевидно, что разработчики тратили дисковое пространство, потому что им было что тратить, а не по необходимости. Тот же Брайан Хастингс из Insomniac сообщил, что в Resistance они вообще не сжимали звук. Таким образом, можно предположить, что большинству студий, которые свои данные сжимают, дискового пространства будет хватать еще долго. Реально вопрос нехватки дискового пространства может встать только перед проектами, подобными GTA IV, где имеется большой живой мир, любой уголок которого можно в любой момент посетить – и при этом разработчики достаточно богаты, чтобы обеспечить каждому из этих уголков высокий уровень детализации. Но и создатели GTA IV с этими проблемами успешно справляются (а разработчики Assassin's Creed – уже справились).
На самом деле, гораздо более актуальной для разработчиков является проблема отсутствия винчестеров в Core- и Arcade-версиях. Невозможность кэшировать данные на HDD – это реальное неудобство, которое на порядок больше отравляет жизнь создателям масштабных игр, чем 9-гигабайтный размер диска.
Достаточно скоро должна сойти на нет и проблема «красного кольца смерти». Уже общеизвестно, что она вызвана нарушением контактов GPU и CPU при перегреве консоли из-за недостаточно эффективной системы охлаждения. Перевод технологического процесса по производству основных чипов Xbox 360 на 65 нанометров (по некоторым данным, он уже состоялся) должен существенно понизить тепловыделение – так, что даже хилые кулеры этой приставки должны с ним справиться. В целом, «красное кольцо смерти» сильно напоминает «синий экран смерти», хорошо знакомый пользователям старых версий Windows. Еще 6-7 лет назад шутки про синий экран были очень популярны, поскольку каждый первый пользователь неоднократно сталкивался с этим явлением. Но после перехода на XP проблема незаметно исчезла, и стало возможным годами пользоваться Windows и ни разу не увидеть «синий экран». Есть все шансы, что то же самое будет и с «красным кольцом».
Итак, общая тенденция такова: компоненты PS3 имеют формально более высокие характеристики, однако на деле это мало что означает, поскольку архитектура Xbox 360 позволяет добиться более эффективного использования тех ресурсов, что имеются в ее распоряжении, – и в результате ее производительность иногда будет выше, чем у PS3, и в целом возможности приставок примерно одинаковы.
При этом консоль Microsoft получилась именно такой, как ее с самого начала задумывали и разрабатывали, а Sony пришлось «менять коней на переправе» – радикально пересматривать дизайн приставки, а потом мучительно заставлять «чужие» друг другу компоненты работать вместе. Идея Кена Кутараги сконцентрировать вычислительную мощь в CPU оказалась идущей вразрез с общими тенденциями индустрии и, в конечном счете, ошибочной – но в 2000 году, когда формулировался будущий образ PS3, предугадать это было практически невозможно. В результате, при близких реальных возможностях, на стороне Xbox 360 – удобство разработки и значительно меньшая себестоимость, которая позволит Microsoft всегда быть на шаг впереди Sony при снижении цен на консоли.
Есть еще один немаловажный момент: несмотря на то что Xbox 360 очень отличается от PC по архитектуре, инструментарий разработки на обеих платформах является довольно схожим, поэтому PC-разработчики чувствуют там себя «как дома». И это позволяет многим студиям с гораздо меньшими затратами портировать свои PC-игры на эту консоль или вести параллельную разработку для обеих платформ.
У PS3 тоже есть свои козыри в этом вопросе – например, открытый формат описания данных Collada, который облегчает обмен контентом с PC-миром и, среди прочего, позволяет использовать в версии UT III для PS3 моды, созданные пользователями PC-версии.

















И что в итоге?

1. Поскольку современные GPU освободили центральный процессор от большей части вычислений с плавающей запятой, превосходство Cell над Xenos в гигафлопах в секунду не дает ему особых реальных преимуществ. В свою очередь, низкая производительность Cell при выполнении программ с большим количеством условных переходов и большими наборами данных, не умещающимися в локальных хранилищах SPU, сильно усложняет жизнь разработчикам и делает Xbox 360 лучше приспособленной для сложных игр с продвинутым AI.

2. Cell лучше всего раскрывает свои возможности в распределенных суперкомпьютерных вычислениях, применяемых в современной науке. В случае игр Cell идеально приспособлен для просчета физических моделей игровых объектов, и в этом в несколько раз опережает центральный процессор Xbox 360.

3. Архитектура PS3 запутанна и полна узких мест, из-за чего пиковые значения производительности и пропускной способности, которые получаются «по бумажке», имеют очень отдаленное отношение к тому, что выходит в реальной жизни. В Xbox 360 тоже есть неприятное ограничение – слишком маленький по современным меркам размер eDRAM, который мешает «на всю катушку» использовать возможности Xenos.

4. Надежды фанатов Sony на то, что «вот разработчики раскроют потенциал PS3 и заткнут Xbox 360 за пояс» беспочвенны, поскольку графическая подсистема (а именно она определяет облик нынешних и будущих игр) у Xbox 360 так же мощна и при этом в некоторых аспектах более современна. Конечно, на обеих платформах есть сильные и слабые разработчики, однако лучшие игры на Xbox 360 всегда будут выглядеть хоть немного, но эффектнее лучших игр на PS3. Впрочем, речь здесь идет исключительно о технической стороне вопроса, и грамотный дизайн персонажей и уровней в большинстве случаев нивелирует все различия.

5. У PS3 есть Blu-ray, куда можно записывать данные без сжатия. Зато меньше свободной оперативной памяти, которая намного важнее для разработчиков сложных масштабных игр. У разработчиков на Xbox 360 есть не менее важная проблема - отсутствие винчестера в Core-версии. Учитывая, что все игры должны идти на всех версиях Xbox 360, невзирая на наличие или отсутствие HDD, в будущем это может стать одним из главных лимитирующих факторов, не дающих возможностям консоли раскрыться в полной мере. Как Microsoft намерена решать эту проблему, пока неясно. Возможно, что никак.

В любом случае, несмотря на все свои архитектурные «фокусы», PS3 по-прежнему остается интересным продуктом – надежным, качественным, вполне проработанным. За этой приставкой стоит полувековой опыт Sony в производстве бытовой электроники. Ведь, несмотря на всю продуманность и элегантность архитектуры, Xbox 360 до последнего времени оставалась достаточно сырым в плане реализации продуктом с низкой надежностью и неприятными проблемами при эксплуатации. Сказывается и отсутствие такого производственного опыта, как у Sony, и желание сэкономить везде, где можно и где нельзя. В конце концов, кто слышал о ломающихся PlayStation 3?

Что будет с приставками дальше – тайна, покрытая мраком. Тем не менее, уже сейчас можно сделать неутешительный вывод: годовое опоздание, сильно завышенная стоимость PS3 (и то, и другое – результаты ошибочных решений Кена Кутараги и его команды), а также подножка от Nintendo с ее Wii лишили эту консоль возможности легко стать бесспорным лидером текущего поколения. Сможет ли PS3 «перейти в наступление» и обогнать Xbox 360, окончательно выяснится на рубеже 2008-2009 годов. СИ

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).




GRAVITY
CIS INCORPORATED
BLOODYMARE:
REQUIEM
Участвуй в открытом тестировании
самой жестокой и кровавой MMORPG
> По-настоящему страшный мир.
> Три расы: Тураны, Бартуки, Круксены.
> Разветвленная система классов.
> «Одержимость зверем»: стань монстром и растерзай врагов!
> «Ночной кошмар»: ночью враги сильнее во много раз!
> «Городская стража»: эпические битвы с другими игроками!
18+
КРОВАВАЯ
БОЙНЯ
www.requiem-online.ru
реклама

BURNOUT PARADISE

Inner peace through outer violence

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** racing.arcade.freeplay
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** Xbox 360
- **ОНЛАЙН:** www.burnoutparadise.com

Автор:
Артем «cg» Шорохов
shorohov@gameland.ru

ИГРА НОМЕРА





Я лечу. Пусть тягу рождает сцепление колес с асфальтом, пусть пальцы ощущают руль, а не штурвал. Я лечу. Эта скорость невозможна, она пьянит, вырывается из рук. Едва различимый вдалеке дорожный столб вдруг набрасывается на радиатор, жадно скрежеща сминает капот, окутанный звоном лобового стекла, врывается в салон и в хищном невероятном прыжке тянется ко мне. Рациональное капитулирует, животный инстинкт отдает контроль над ситуацией рефлексам – в бессмысленной попытке спастись от страшного удара отдергиваюсь от экрана. Время возобновляет свой бег, и стеклянная крошка, взметнувшаяся было остробокой тучей, веселым дождиком смерти гулко стучит по виртуальному авто. Taken down. Wrecked.

Шесть с половиной лет назад под крылышком Acclaim на студии Criterion родилась Burnout. Автомобильная гоночная игра, гениальный потомок Redline Racer и Suzuki Alstare Extreme Racing, любимое дитя… Уж нет больше той Acclaim, а Burnout есть. Растет. Мужает. Почти не меняется... Неправда? Меняется? Спустив на воду 360-версию Burnout Revenge, творцы поставили точку. Мол, хватит. Пора двигаться дальше. Новому поколению – новую игру. Такую, чтоб ах. И наобещали Игорю Сонину в августовском номере «СИ» щедрот богатых и гор золотых. Забегая вперед, скажу: все правда. Поставьте диск Guns'n'Roses, включите Paradise City, начнем экскурсию. Но сначала – лирическое отступление.

Rusty Cage

Со всех сторон нынче доносится, что комфортный игровой коридор, по которому геймера ведут к финалу, заучено балуя шапочным знакомством с «достопримечательностями», узок и тесен. Словно мудрый пастырь, скучая, погоняет своих агнцев блаженный разработчик – все прямо и прямо по кратчайшей к финальному видеоролику. И нет возможности топнуть решительно копытцем, покинуть отару и отправиться своим путем – узнавать мир, в котором не успеваешь пожить. А уж если с высоты этакой колоколенки взглянуть на сверхконсервативные гоночные игры – отчетливо видно Великое Ничто за пределами узкой асфальтовой ленты. Деревья слева – фикция, они за гранью доступного мира. Светофор на перекрестке – вранье, он никому не указ. Окна лишь нарисованы на стенах домов, а на аккуратный пешеходный переход никогда не ступала нога человека. Другие игры выкарабкались из этой стеклянной темницы. Shenmue, Grand Theft Auto, STALKER – с их помощью мы узнали, как в игре Жить. Начали свой поход за веру и гонки.

Take me down to the paradise city Where the grass is green And the girls are pretty

Игра встречает неожиданно. Вместо главного меню одна лишь надпись «Press Start» и сразу же – гараж. Из гаража – на улицу. Делай, что хочешь! Неслабая подножка, цепляемся за привычное, ищем знакомое. «А что делать-то?» Едем. Burnout как Burnout. Красивый. Интерфейс знаком: линейка ускорения, никакого спидометра, GPS-окно в нижнем углу… Но куда ехать? Приглядываемся к «радару» – на перекрестках какие-то цветные точки, вот пиктограммка автозаправки, ремотной мастерской. Выручают подсказки – медленно, но картина проясняется.

Вслед за начинанием Eden Studios с ее перезапущенной Test Drive Unlimited, и Burnout обзавелся фрирайдом по настоящему городу. А что такое город? – стрит, авеню, кварталы и тупички, клубок подворотен, объезды, административные и спальные районы, склады, речной порт, хайвей, разводные мосты, стадион, военная база в пригороде, железнодорожное полотно, горы на западе и радиостанция Crash FM на всю округу. Лечу – куда хочу!

Everyone has their secrets

Накатавшись, жмем Start – и новое удивление: несколько страниц пока еще не очень понятной статистики, карта города, опции… и никаких режимов. Где привычное, отдайте! Покопавшись во вкладке Events, разбираемся, что цветные точки – и есть наши режимы. Синие (Race) – обычный гоночный заезд от старта к финишу с несколькими соперниками наперегонки. Красные (Road Rage) – любимейшая автозабава и визитная карточка Burnout, здесь требуется за отведенное время разбить как можно больше автомобилей кружащих неподалеку агрессивных соперников. Желтые (Marked Man) – соревнование новехонькое, напоминает курьерскую работу наперегонки со смертью. Зеленые (Stunt) еще краше – каскадерские трюкачества в лучших традициях игр имени Тони Хока. Оранжевые все, кроме одной, недоступны – это Burning Route, индивидуальные испытания для каж-

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ
Достойная графика, шикарная система повреждений, большой и богатый на развлечения город, зачатки совместного режима, отличная музыка.

МИНУСЫ
Незначительные условности и глюки физики, логики и онлайн-соединения. «Свободный» геймплей обязательно найдет своих противников.

РЕЗЮМЕ
Настоящий «Burnout нового поколения». Нужный и важный эксперимент, воплощенный в великолепной игре, эволюционировавшей настолько, что рискует потерять былых поклонников.

ГЕНИАЛЬНО

«Может породить жестокость, антиобщественное поведение и нарушение правил дорожного движения»

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Стиль и орфография авторов сохранены. Мнение, высказанное блоггером, не обязательно совпадает с мнением редакции.

Такая беседа состоялась на посвященном Burnout Paradise форуме GameFAQs в теме «Что за хрень сотворила Criterion с моим любимый Burnout!!!»

richobrien78:

1. Dj Atomica достал и обязан сдохнуть.
2. SHOWTIME??!! Да вы шутите! Такое ощущение, будто оно делалось в последнюю минуту, оно никак не заменит crash mode.
3. НИКАКОГО CRASH MODE!!! WTF!!!
4. Онлайн-мультиплеер мне по барабану, я его вообще толком не пробовал.
5. Мигающие подсказки, говорящие, где пора сворачивать, появляются слишком поздно, вообще после того, как проедешь нужный поворот. Прямо как пассажир в попутке, указывающий дорогу. «Ох, прости, братан, наверное, надо было повернуть там!»
6. Когда заезд заканчивается, приходится рулить всю дорогу обратно через полгорода.

Они превратили мою любимую игру в одну долгую длинную миссию из Grand Theft Auto! Если та же беда сохранится и в следующей серии этого великого сериала, я точно с ним завяжу. Чрезвычайно Расстроен. :(

Phaserbank:

Очевидно, они имели в виду меня, а не тебя, когда придумывали игру. Я ее полюбил куда сильнее, чем Takedown или Revenge. Я играю в Burnout со времен первой части, а любимой у меня была вторая – пока не вышел Paradise.

1. Меня он не парит.
2. Show Time – это получше, чем просто 10 секунд загрузки, 10 секунд аварий и 10 секунд новой загрузки.
3. Я очень рад, что нет никакого Crash mode.
5. Притормаживай перед поворотом. Иначе попросту опасно. У меня нет никаких проблем с тем, чтобы поворачивать по сигналу и выигрывать заезды.
6. А тебе и не надо рулить обратно всю дорогу. Просто вступай в любой другой эвент поблизости.

А вообще-то и вернуться назад – тоже довольно клево, потому что это в принципе клево – гонять и разбиваться на запредельных скоростях.

Я, кстати, рад, что ты завяжешь. Потому что я очень надеюсь, что и дальше сериал будет двигаться в этом направлении.

calel1200:

1. Выключи Атомику. На паузе, в опциях.
2. Это не Revenge, и не какой-то другой прошлый Burnout. Но это по-прежнему Burnout, хоть и совершенно другая игра. Если хочется подолбиться в Revenge, я и включаю Revenge.
3. См. 2.
4. Ну и зря.
5. Продумывай повороты, глядя на карту. И реагируй шустрее.
6. Уф... Тут навалом эвентов. А еще достаточно загородок, прыжков и щитов, чтобы можно было с интересом куда-то или откуда-то ехать.

Проблемы решены. Приятно тебе провести время в раю.

Solid Sonic:

Разве у тебя не было времени подметить это все еще в демке? Как-то ты поздновато спохватился.

richobrien78:

Блин! Какого черта! Вы, парни, работаете на Criterion, что ли? LOL

FastNFurious:

Неа, они просто могут распознать г..., если увидят.

richobrien78:

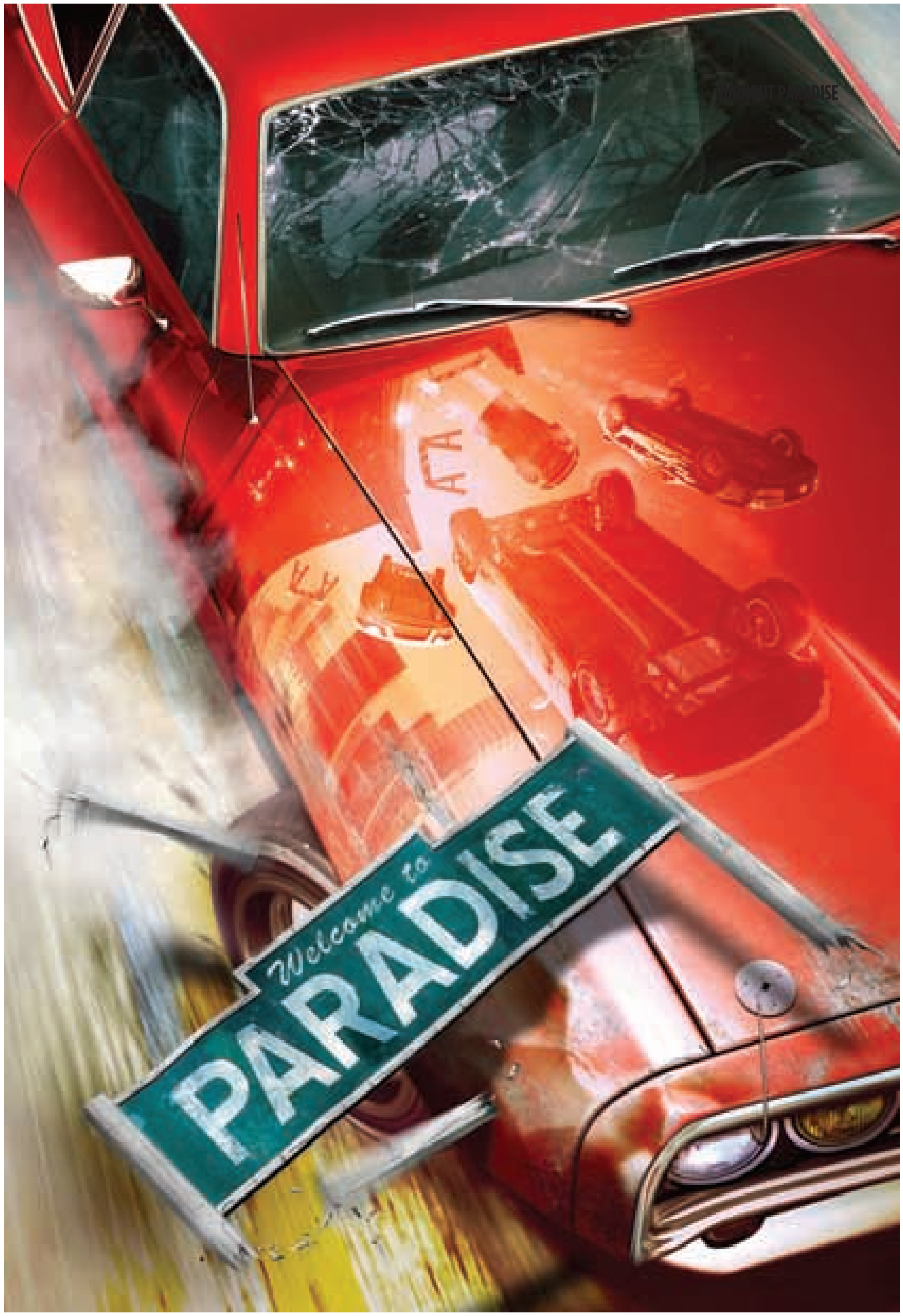
У каждого есть мнение. Я хотя бы высказал свое интеллигентно.

Solid Sonic:

Уж прости, что меня прет такая отстойная игра.

skategamesrule:

Соглашусь с 2 и 3, но все остальное легко выключить или поправить. Мне нравится.





дой типовой машины, которые еще предстоит раздобыть. Стоит подъехать к любой точке – выскочит подсказка: выжимаем два шифта и тут же начинаем состязание – без меню, без отвлекающих загрузок. И сразу уточнение: трасс нет. Вообще. Есть только точка старта и линия финиша. И никому нет дела, как именно вы туда доберетесь. Успели перед выездом взглянуть на карту? Если нет – не беда, всегда есть пауза. Кратчайший маршрут неочевиден, и даже AI-соперники то и дело разделяются на развилках. Одним подавай скоростной хайвей, другие вертко крутятся по оживленным перекресткам городского муравейника, третьи жертвуют временем, чтобы выбраться на железную дорогу и уже прямо по рельсам, без назойливых обывателей, резких поворотов и пробок домчаться до цели, до отказа выжимая педаль газа, одну за другой раскуривая полоски ускорения. В Road Rage противники держатся поближе к вам, нагоняя, куда б вы ни свернули, скрыться от них не удастся. Еще более назойливы загадочные убийцы, неотвратимо преследующие вас, помеченного смертью, в заездах Marked Man. И даже Stunt-задания не выбрасывают игрока на арену – места, где удобнее дрифтовать, прыгать, вертеть «бочки» и притворяться Карлсоном, ищите сами. Можно самоубийцей пронестись по центральной улице, собирая трамплины и пролетая строящиеся здания насквозь, а можно под тиканье таймера отправиться на заранее подмеченный каскадерский полигон, будь то Северный пляж, военный аэродром в горах (которого и на карте-то нет) или грузовые склады, и уже там оторваться как следует в оставшееся время. Burning Route и вовсе бросает вызов вам как штурману: не так-то просто следить за дорогой и соображать, где бы срезать, одновременно.

I wanna rock!

Основополагающая задумка настоящей гонки нового поколения – вытащить гонщика из душных «коридоров» кем-то проложенных трасс, раз и навсегда избавиться от невидимых стен с желтыми стрелками, прижавшись к которым так удобно влетать в хитрый поворот на полном скаку… Дать право на ошибку и возможность ее исправления. Вслед за Test Drive Burnout ломает уютный шаблон, искореняет бездумное заучивание поворотов, корчует безответственный лозунг «Retry Race». Риск свернуть не туда, не вписавшись в поворот, возможность вылететь с хайвея, потеряв шансы на победу – звонкая оплеуха шаблонным гонкам. И настоящая каторга для случайных игроков. В Test Drive Unlimited поступили мягче: каждая дорога выводила к финишу, безнадежно отстать мог лишь самый безнадежный гонщик, в любой момент заезд дозволялось начать сызнова, а вернуться на старт разрешалось автоматически. Для авторов же Burnout Paradise свобода – вопрос принципиальный. Хотите стать лучшим – изучайте город. Нелишне иной раз проехаться по району «просто так», изучить особенности, отыскать скрытые тропы, выяснить и постараться запомнить опасности. Ведь, проиграв заезд, по волшебству телепортироваться к его началу вы не сможете. Да это и не нужно – один лишь взгляд на «радар» расставляет точки над «i»: цветных пятен здесь не просто много, город ими просто кишит. Не повезло в одном состязании – тут же пробуйте другое. Проиграть в Burnout Paradise невозможно в принципе. Для получения новой лицензии нужно несколько побед – неважно каких. Любых. Нравится Road Rage? Ради бога. С каждым выигрышем они будут усложняться, требуя от игрока все больших усилий и

Calling all cars

Онлайн в Burnout Paradise – штука не необходимая, но очень рекомендуемая. К сожалению, Road Rage или Marked Man тут не устроить (это почти невозможно логически – противники натурально разбредутся кто куда), зато сугубо гоночная часть отработана на ура. Особенно нам нравится, что хост вправе не только выбрать любой из городских маршрутов, но и на лету создать свой собственный. Всего-то и нужно – задать точку старта, линию финиша да, ежели очень хочется, натыкать до 16 чекпойнтов и отключить трафик. Если у вас и ваших противников есть камера (PlayStation Eye или Xbox Vision, в зависимости от платформы), в миг победы или изуверской аварии она обязательно «щелкнет», отправив снимок оппоненту. Ничто так не скрашивает безумно агрессивную гонку, как перекошенные рожи, вытянутые пальцы и похабные записочки, уж можете поверить. И наконец – наше любимое. Для всей компании здесь предусмотрены своего рода задания разной сложности – от простеньких «Встречаемся на стадионе» до самых сумасшедших трюков. Для каждой группы игроков (двое, трое, четверо и так далее вплоть до восьми) предусмотрены раздельные комплекты заданий, по полсотни штук в каждом. Вдумайтесь только! Перед нами первый в своем роде кооперативный гоночный режим на 350 миссий! Поклон до земли находчивой Criterion и мольбы небу, чтобы идея была замечена, додумана, докручена и вышла вскоре отдельной игрой.



Увы, на всамделишний рай Paradise City не походит. Нет-нет, с дизайном, детализацией и графикой все в порядке – географические широты не те. В здешнем городе на вид холодновато и немного пасмурно.



Скриншотами не передать изящества и грации фирменных столкновений Burnout. Обязательно загляните на диск – мы разбили чертову прорву тачек, чтобы поделиться с вами своей радостью относительно обновленной системы повреждений!



Fight music for the fight

Весь год Electronic Arts неизменно радовала саундтреками своих игр, но музыкальное сопровождение Burnout Paradise – это действительно что-то! Признаться, нам хватило бы и ремиксов лучших треков из предыдущих частей сериала, но они составляют только половину саундтрека. Другая часть – восхитительная подборка лицензированной музыки самых разных команд, от старичков Guns'n'Roses (знаменитая Paradise City не только стала главной темой игры, но и в некотором смысле подарила ей название) и Depeche Mode до B'z, N.E.R.D., Twister Sister и исполнителей, почти не известных за пределами определенного круга ценителей. Кстати, если вы вдруг не заметили, все подзаголовки в этой статье позаимствованы как раз оттуда, из саундтрека.

все более мощных машин. Обожаете каскадерствовать – флаг в руки, паровоз навстречу, трамплин под колеса. Незаметно, сами собой, в городе будут появляться все новые бесшабашные авто – им не чета ленивый трафик, их легко углядеть на любом шоссе, они с вами одной крови. Не успеете оглянуться, как вдруг бросите «сюжетные» гонки и устремитесь вслед бортующейся на полном газу троице сверкающих на солнце хромированных красавиц. Сумеете удержаться на хвосте, подобраться ближе, со скрежетом прижать к обочине или воткнуть в угол дома – тачка ваша! А там уже, глядишь, новая лицензия, новые соперники, новые открытия и новая прибавка в гараже. Собрать все 77 так похожих на настоящие и так скрупулезно вылепленных автомобилей – не быстрее и не проще, чем дослужиться до титула Burnout Elite. Если, конечно, задаться такой целью, ведь на улицах райского городка хватает и прочих развлечений. Признайте, вы скучали по Crush mode? А тут еще как на заказ такой оживленный перекресток… Не томи, игрок, дави уже кнопки – пусть машина в лихом заносе перевернется, подпрыгнет и лязгающим железным комом покатится по мостовой, сшибая все эти седаны, джипы, мини-вэны… Show Time! Счетчик разрухи накручивает доллары, полоска нитро прирастает, а еще недавно стоившее безумных денег ваше авто, искалеченное буквально до неузнаваемости, знай себе прыгает, подчиняясь мановениям играющих пальцев, охотится за автобусами, целит на рекорд. Где угодно, когда угодно – и даже почти неважно, зачем.

Too much, too young, too fast

При этом Burnout Paradise очень трудно полюбить. Здесь трудная для понимания современного игрока цель – «быть свободным и получать удовольствие». Нужна четкая схема, что и для чего делать. Нужен четкий финал. Мотивация. Инструмент. В сухом, отстраненном смысле. «Выиграть все состязания». «Собрать все машины». Что, простите? «Сбить все рекламные щиты» и «Сломать все оградки»? Шутите? Практичному игроку не нужна такая свобода, практичный игрок уверен, что его любимый Burnout безвозвратно испорчен, бесконечно неудобен, даже тщетен. Практичный игрок пробежит все эвенты, ругаясь в голос, будет возвращаться в точку старта после каждого неудачного заезда, но все же выбьет из игры каждую лицензию за несколько не самых радостных дней, закроет счет и поставит галочку. Непрактичный будет будет жить в Paradise City неделями, он всегда найдет, чем себя занять, благо игра предоставляет множество развлечений, не сует их в лицо, не обязывает, не заставляет, не превращает в рутину «прохождения». Хочешь – бери все. Не хочешь – ограничься практическим минимумом. Жонглировать примерами можно долго, вот лишь один: в городе 120 рекламных щитов с символикой игры. Никому не нужная, предельно абстрактная цель – сбить их все (прилежным достанется крутая секретная машина, но не это важно). Казалось бы – тщета и тоска. Так и было бы, предстань эта задача в виде насильного «сайдквеста». Но эту цель ставит себе сам игрок. Вы еще не раз удивитесь в онлайне, увидев, как лидирующий гонщик вдруг сворачивает с трассы, в невозможном пируэте бросая машину прямо под откос. «Что это было?» – «Не сбитый щит нашел, представляешь?! Ура!». И ведь найти зачастую мало – близок локоток, а не укусишь. Сверни-ка за угол, отыщи подземную парковку, заберись с нее на крышу, перепрыгни с рампы на следующую, по приземлении войди в занос, чтобы не свалиться раньше времени и заодно восстановить потраченное ускорение, и с воплем обрушь несколько тонн драгоценного железа навстречу подпрыгнувшей мостовой… Эх! Увернулся щит, лучше надо было целиться. Такой бестолковщиной можно заниматься целыми днями – и надо быть готовым к тому, что иные други-геймеры этого просто не поймут и не примут. У них свое развлечение – всей каскадерской тусовкой они трюкачат на военном аэродроме. Выбрать траекторию разгона, не забыв про нитро, выровняться после сложного поворота на дрифте, влететь в незапертый ангар, правое колесо – на выступ трамплина, прыжок, эффектная «двойная бочка», ювелирный пролет сквозь подвешенный над полем фюзеляж самолета. Зачем? Для себя. Для друзей. На спор. Для тренировки – ведь впереди Stunt Event, и если натрюкачить за три минуты на миллион очков, заслуженным ачивментом можно будет шлепать по носу салаг. Многим не понять. Многим наплевать. Но такой уж он, Burnout нового поколения. Взамен череды заездов – обустроенная по последнему слову техники площадка для игр. Песочница для настоящих мужчин. Всегда безлюдный, но такой живой и неизменно шумный город-рай. СИ

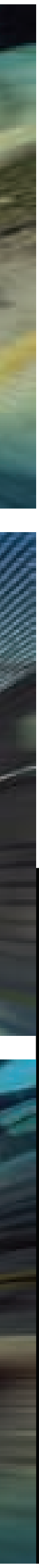






Cities in Dust

Одной из примечательных черт Burnout Paradise предстало деление автомобилей на классы, каждый из которых использует свою, памятную по прежним играм сериала, систему накопления и расхода ускорений. Так, гоночные машины Speed-класса не отличаются прочностью, но неплохо маневрируют, а по прямой летят, как отличник на свидание. Их красная Boost-полоска заполняется сама собой во время движения, а если выжать все ускорение на одном дыхании – моментально появится вновь (теоретически, искусный гонщик может гнать на ускорении бесконечно долго). Тяжелые «броневики» Agression-типа влегкую устраивают аварии и почти не встречают препятствий на своей полосе движения, но со скрипом прыгают да и просто неуклюжи. Их Boost-полоска наливается оранжевым и копится впрок. Каскадерский класс Stunt подразумевает неплохую прочность, отличную прыгучесть вкупе с высоким шансом безопасно приземлиться на все четыре колеса. Зеленая полоска заметно пополняется во время прыжков, «миллиметражей» и прочих трюков, а заодно способна к зарядке даже во время, собственно, ускорения.



СЕКРЕТ!

Пройдя индивидуальный для каждого базового автомобиля заезд Burning Route (помечен на карте звездочкой), вы получите в безраздельное пользование новый автомобиль, созданный на базе основного – с другим названием, освеженным дизайном и измененными характеристиками.

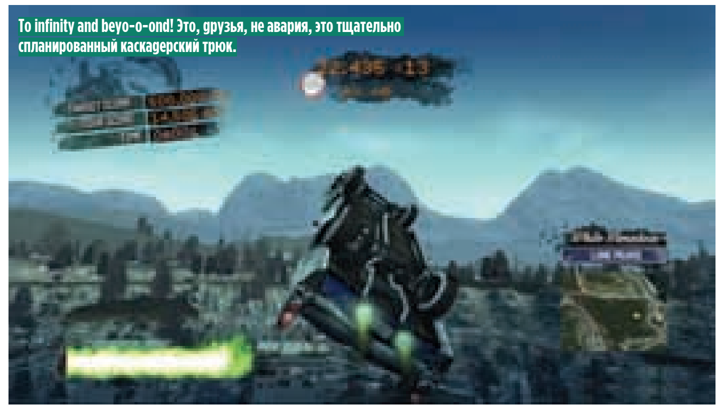
Внутриигровая реклама – это не всегда плохо! Например, вы можете получить секретные – спонсорские – автомобили, введя специальный активационный код (с пробелами) в соответствующем пункте меню. Для PAL-версий это:
B179 8M20 XA09 80FF (машина от GameStop).
T891 4K88 IN25 79AA (машина от Steel Wheels, нужна лицензия Burnout Paradise для использования в сингле).

Прочие автомобили даруются за следующие достижения.
GT Concept Drive – за уничтожение всех 400 загородок (Smash Gates).
Hawker – за продырявливание всех 120 рекламных щитов.
Hydros Custom – установить новые рекорды Show Time на всех 64 улицах.
Iskusa GT – установить новые скоростные рекорды на всех 64 улицах.
Uberschall – выполнить любые два полных комплекта онлайновых Challenge-миссий.
X12 – успешно выполнить все 50 суперпрыжков (Super Jumps).



Finger on the Trigger

Коротко о неглавном, но, безусловно заслуживающем упоминания.
На каждой из 64 улиц, кстати, названных в честь конкретных разработчиков, установлены этих самых разработчиков рекорды – время скоростного проезда и Show Time. Из спортивного интереса вы можете попробовать их побить или, втянувшись, померяться силами с друзьями в онлайне.
Помимо разноцветных точек-состязаний, на карте можно увидеть расположение бензозаправок (шкала ускорения восполняется в момент проезда под аркой прямо во время гонки), автомастерских (очень полезно мгновенно отремонтировать разбитое авто, чтобы подольше пожить в режиме Road Rage), салонов аэрографии (раз – и готово: перекрасили машину, не снижая скорости) и автосвалок (гараж, просто гараж, здесь можно сменить машину).
Мы привели пример с рекламными щитами, но кроме них «коллекционированию» подлежат еще и суперпрыжки (50 шт.) и заградительные барьеры (400 шт.), за которыми спрятаны не отмеченные на карте проезды, помещения и даже целый потайной островок.

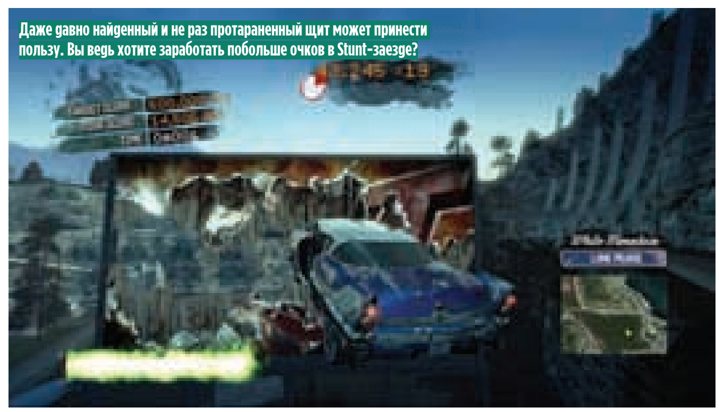


To infinity and beyo-o-ond! Это, друзья, не авария, это тщательно спланированный каскадерский трюк.

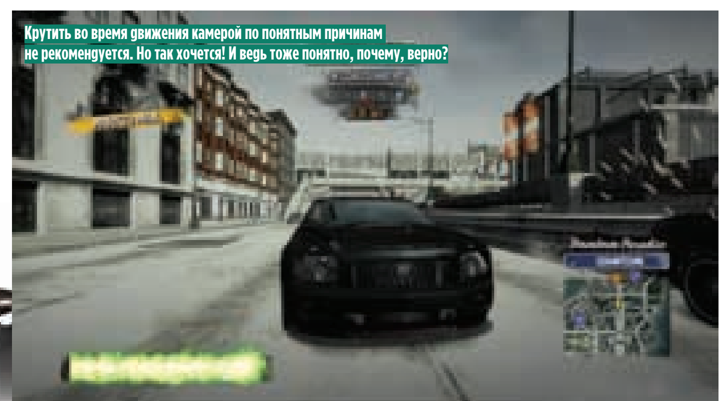


Желтым цветом на карте отмечен хайвей, красным – железная дорога. Бесчисленные съезды, срезки и закутки ищите сами.

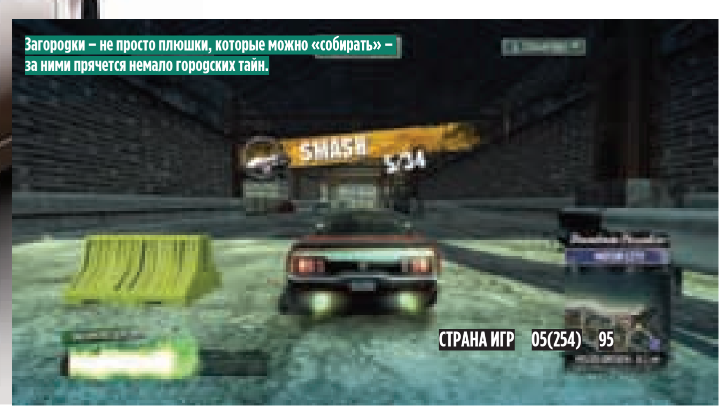




Даже давно найденный и не раз протараненный щит может принести пользу. Вы ведь хотите заработать побольше очков в Stunt-заезде?



Крутить во время движения камерой по понятным причинам не рекомендуется. Но так хочется! И ведь тоже понятно, почему, верно?



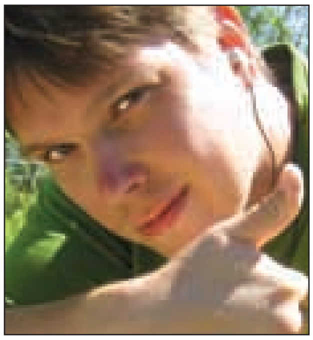
Загородки – не просто плюшки, которые можно «собирать» – за ними прячется немало городских тайн.

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Артем Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС: редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Battle City, Xonix, Bubba'n'Stix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Настолько продуманный и цельный, насколько это вообще возможно – при условии, что нужно не наклепать «сайдквестов», а создать небольшой, но полностью функциональный игровой мир. Отдельные, незаметные поначалу, детали просто завораживают! Хотя и без мелких раздражителей не обошлось. Например, ужасно хочется посадить рядом штурмана...

ГРАФИКА

Даже для «обычной» гонки – просто прекрасно. А уж для такой масштабной (одного трафика сколько, а город-то какой немаленький), да еще и с такой шикарной системой повреждений... Даже странно, что Paradise вышел уже сейчас – такой картинке и через год-два обрадовались бы. В следующей части требуем смену погоды и времени суток!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Одно из двух. Или вы готовы отвыкнуть от гонок прошлого поколения (путь и таких любимых, как Burnout старого образца), или тут вам не освоиться – Criterion ставит вопрос жестко и опасно. При желании Paradise заменит вам все другие аркадные гонки, равных ему сегодня просто нет. Но без такого желания вы в этом городе навсегда останетесь чужим.

ВЕРДИКТ 9.0

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС: бильд-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ BioShock, Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Фриплей все портит. Нет больше планомерного прохождения и зарабатывания медалей – лишь город, где можно участвовать в гонках. Можно, но ничто к этому не подталкивает. Пройденные миссии не исчезают, не появляется ощущения продвижения вперед. Сами заезды-то, по сути, все те же, что и раньше, но в перерывах очень уж сильно дыхание тщетности.

ГРАФИКА

Красивая, действительно красивая. Первые полчаса можно просто колесить и любоваться на город. А авариям и вовсе уделено самое пристальное внимание – местами возникает ощущение, что смотришь постановочный ролик. Единственное нарекание – частое изменение цветовой палитры, лишающее красивый живой город естественного цвета.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

С сериалом Burnout я знаком уже пятый год. И он в последнее время постоянно разочаровывает – то наскоро слепленная поделка Dominator, то вот Paradise, изменивший той схеме, к которой я столь привык, и которая в изменении-то не нуждалась. В итоге хорошую, в принципе, игру проходить не тянет совершенно.

ВЕРДИКТ 7.0

Марвин
marvin@gameland.ru



СТАТУС: Зануда со стажем

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Конструкцией не предусмотрены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалуется, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети с широкополосным доступом. Характер скверный, техосмотр действителен до марта 2008 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Наверное, главная находка этой части – разделение автомобилей на классы, каждый может выбрать тот вариант игры в Burnout, который он хочет. А очень эффектные аварии и множество игровых режимов, включая полноценный онлайн на восемь человек, должны задержать вас надолго перед экранами телевизоров.

ГРАФИКА

Безумно красивые столкновения, отличные модели автомобилей и окружающей их действительности. Хотя стоит отметить, что новая часть, став намного ближе к реальности, чем прошлая, потеряла в яркости красок и обилии эффектно летящих при столкновениях искр. Теперь все намного больше напоминает NFS: Most Wanted, чем предыдущие части сериала.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Burnout умер, да здравствует Burnout! Совершенно новый, уже не такой безбашенный и космически быстрый, но такой же эффектный и красивый. Думаем, что все фанаты сериала останутся довольны новыми возможностями, которые дарит онлайн и огромный, совершенно открытый город. Но часть былого шарма игра все же утеряла.

ВЕРДИКТ 8.5

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС Замответред

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Большой и сразу полностью открытый город поначалу вызывает некоторое смущение и даже отторжение. Но чем дальше играешь, тем больше понимаешь, насколько здесь все сделано так, чтоб не было скучно: эвенты расположены ровно так, чтобы их можно было выполнять один за другим, попутно развлекаясь поиском заборов и щитов.

ГРАФИКА

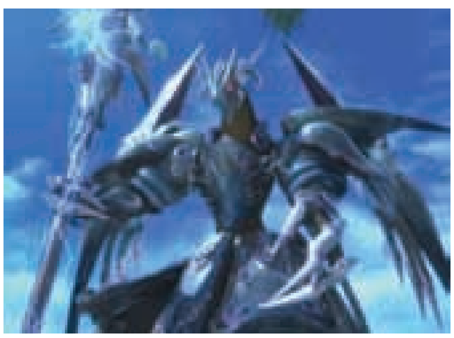
Бесподобный город, по которому гоняются бесподобные машинки, которые бесподобно разбиваются. Умельцы из Criterion умудрились обойти самих себя же в демонстрации очередной аварии благодаря просто мастерской режиссуре. Почти идеальная модель повреждений заставляет разбивать авто только затем, чтобы поглядеть, как его раскурочит на этот раз.

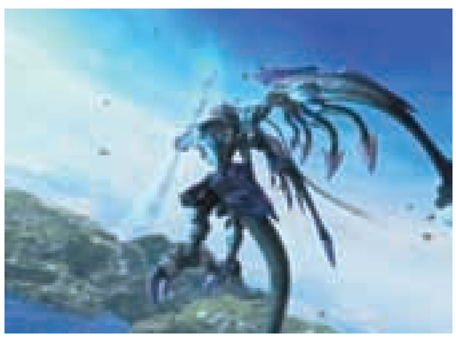
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Burnout эволюционировал, но подобное развитие может отпугнуть старых ортодоксальных фанатов сериала. Если же вы не испугаетесь того, что гонять отныне надо не «по трубам», то добро пожаловать. Вас ждет отличная фановая гонка с феноменальным саундтреком и отличным, хорошо продуманным мультиплеером.

ВЕРДИКТ 9.0





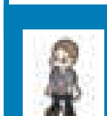




Еще одна интересная особенность игры – возможность сбора различных материалов и создания из них собственного вооружения с уникальными характеристиками и произвольным названием. Материалы как достаются в качестве трофеев после битв, так и время от времени встречаются прямо на поле боя в виде груды костей или месторождения. Также в пылу битвы можно отвлечься на повсеместно разбросанные сундуки с сокровищами и лечащие ягоды.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: strategy.real-time.fantasy/role-playing.tactical
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Think & Feel Inc., Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОНЛАЙН: http://na.square-enix.com/ffxiirw



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

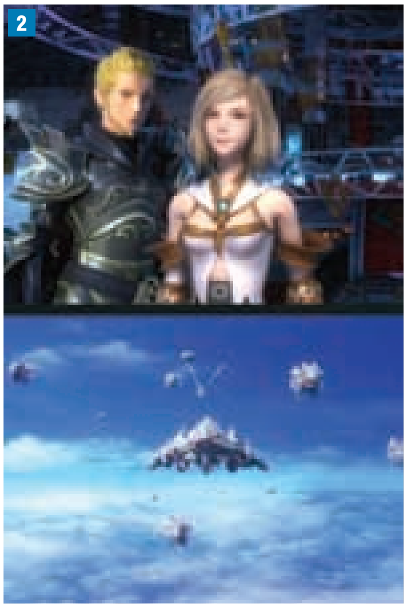
FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

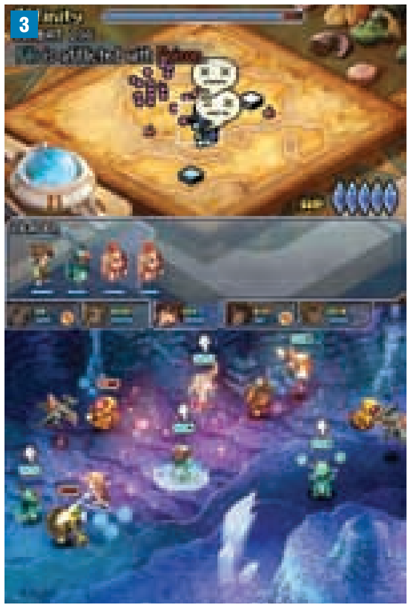
ХОРОШО

FINAL FANTASY XII: ПОСЛЕСЛОВИЕ

Мотому Торияма. Господа, запомните его имя. Так же, как Ясуми Мацуно обязан ассоциироваться у всех любителей JRPG с гениальностью, Мотому Торияма должен вызывать ровно противоположные эмоции. Именно он стоял у руля Final Fantasy X-2, превратившей трагических героинь FFX в попсовых хихикающих нимфеток.
И он же написал сценарий Final Fantasy XII: Revenant Wings, до неприличия «детского» продолжения блистательной саги от команды Ясуми Мацуно.
Первый шаг – смена дизайна. Акихико Ёсиде на смену пришёл Рёма Ито, создатель детишек из Final Fantasy Tactics Advance. И отныне даже галантный пират Балтье выглядит как шкодливый десятилетний пацанёнок. Впрочем, стоит отдать авторам должное – реплики Балтье столь же возвышенны и приятны на слух. От смены дизайна персонажи не деградировали (как это случилось в Final Fantasy X-2), но сюжетный фокус сместился очень и очень сильно. Если FFXII повествовала о трудностях, через которые пришлось пройти принцессе Эш, о ее борьбе за будущее родины, ее ответственности перед любимым человеком и перед народом, о свободной воле человечества, способного сбросить оковы богов-оккурий, то за душой у Revenant Wings лишь горстка улыбчивых ребятишек, собравшихся поискать приключений. Сюжет окрепнет ближе к финалу, выйдут на сцену и взрослые герои FFXII. Но добрые три четверти игры пролетят под размазывание розовых соплей серыми и неинтересными персонажами с явной задержкой пубертатного периода. В Revenant Wings даже любовной истории толковой нет! Вы хотели узнать больше про Розарию, увидеть, как живут Аркадия и Далмаска под правлением императора Ларсы и королевы Ашелии, выведать подробности прошлого Фран? Фигушки. Сюжет в Revenant Wings пошел по экстенсивному пути – вместо того, чтобы развивать существующий мир Ивалис, авторы дорисовали к нему дополнение – скрытый доселе от глаз людей небесный мир Лемурес, где и разворачивается практически все действо.
Во всем повинен, конечно, Балтье, нарекший в завязке игры Ваана главным героем и подаривший тому найденный в древних руинах кристалл. Камешек же малолетнему любимчику фортуны и его друзьям из трущоб Рабанастра преподнес на блюдечке с голубой каемочкой не только способность призывать монстров в бой, но и целый воздушный корабль в личное пользование.
И детишки, прыгая от радости, что их мечта быть настоящими небесными пиратами наконец исполнилась, отправляются на поиски приключений – к неизведанному континенту. Там их уже поджидают другие пираты, которые – сюрприз! – не страдают донкихотством! И местные жители, крылатая раса aegyl, тоже не

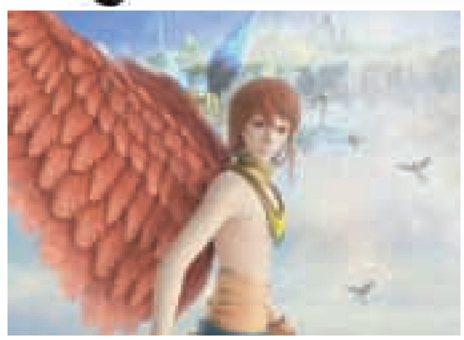












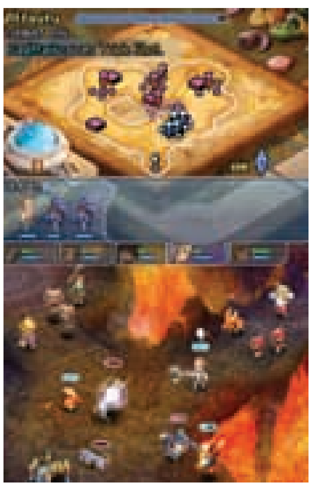
1 Усиливающая магия Bravery есть только у Пенелопы. Как, собственно, и вся магия лечения. Поэтому ни одна война без нее не обходится.

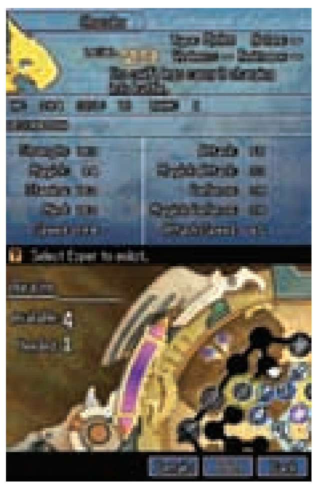
2 На заставках явно сэкономили: персонажи выглядят не просто «по-детски», а и вовсе непривлекательно и бедно на детали.

3 За кристаллы (справа на верхнем экране), добываемые по мере течения боя, можно повышать в уровне своих призываемых монстров. Резонно тратить ресурс на основных лекарей – карбункулов.

4 На доске объявлений в каждой главе можно будет найти информацию о нескольких побочных заданиях.









встретили пришельцев радушно, за исключением удачно спасенного от пиратов же паренька по имени Люд.
Этот самый Люд – единственный новый персонаж из числа тех, кем дадут поуправлять, все остальные перекочевали напрямую из FFXII. Мальчик Кайц и девочка Фило (которую, право, стоило назвать «шило», благо характер соответствует) были эпизодическими NPC из бедных кварталов столицы; теперь они – одни из главных героев, но вот сценарная их проработка осталась на прежнем уровне. В свою очередь Люд, как и все представители его расы, каких-либо эмоций лишен напрочь. Ваан и Пенелопа как были ненужной суетой в FFXII, так ею же и остались. И ведь при этом диалогов в Revenant Wings действительно много – гораздо больше, чем во многих JRPG. И оттого вдвойне больно, что все они пусты и развитию персонажей никак не способствуют. Да и сам сюжет, запоздало проявляющийся ближе к развязке, звезд с неба не хватает.
А вот графика заслуживает немалых похвал. Полигональные декорации битв соседствуют с достаточно размытыми, но от того не менее узнаваемыми и милыми спрайтами персонажей и монстров. Качество графического оформления можно сравнить с Xenogears, причем трехмерные пространства у Revenant Wings вышли куда живее и красочнее. Анимация добротна, хоть и не слишком разнообразна. В целом Revenant Wings наглядно демонстрирует: скромных ресурсов DS вполне хватает для JRPG.
Озвучки не ждите, а с музыкой ситуация двоякая: с одной стороны, мелодии Хитоси Сакимото красивы и отлично подходят игре, с другой – все их мы уже слышали в Final Fantasy XII. При переносе на портативную консоль они, к счастью, в качестве не слишком потеряли, но само по себе отсутствие у игры «родного» саундтрека достоинством не назвать.
Что до геймплея, его проще проассоциировать с RTS: сражения происходят в реальном времени, без перерывов на выбор приемов, заказ юнитов или создание отрядов. Рецепт стандартной битвы прост: пятеро героев начинают с парочкой призванных монстров своего типа каждый, захватывают раскиданные по карте врата, пополняют с их помощью армию и с гиканьем несутся зачищать территорию от сообразных сил противника. Изюминка – в разделении юнитов на три типа, сбалансированных по правилу треугольника: летуны уязвимы для атак с расстояния, стрелки быстро гибнут в близком бою, а пехота слаба против нападения с воздуха. (Лекари считаются за «дальнобойных».) Собственно, ключом к победе в более поздних сражениях является тщательный подбор юнитов по типу и стихийной принадлежности. Управление же ими собственно в бою играет куда меньшую роль: на

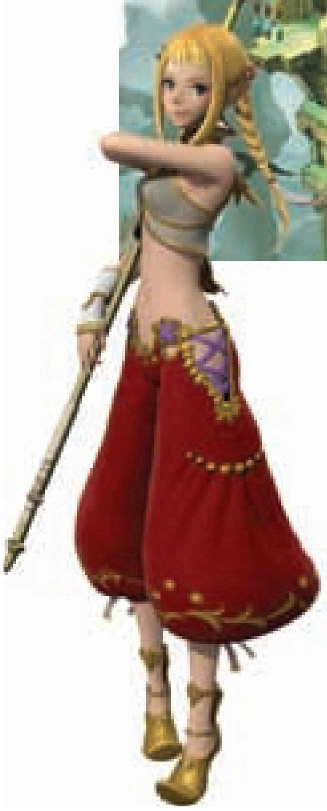
ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Приятная графика, не растерявшая качества музыка, относительно удачное портативное воплощение RTS.

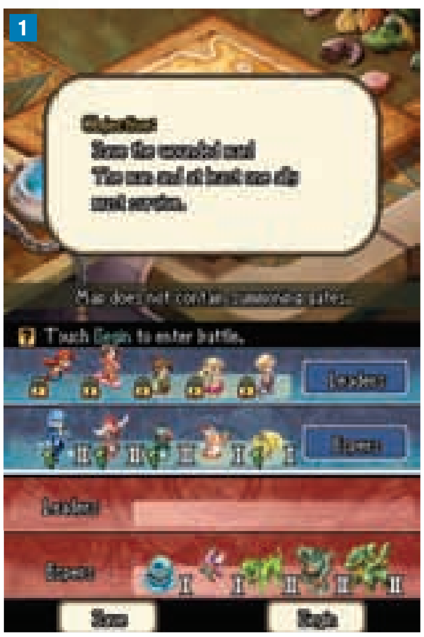
МИНУСЫ
Пустые персонажи, заметные огрехи в управлении и геймплее, отсутствие новой музыки.

РЕЗЮМЕ
Красивая пустышка на одно прохождение – любопытная, но едва ли способная занять место в вашем списке любимых игр.





Основное пушечное мясо в игре – эсперы. В Revenant Wings ассортимент призываемых монстров бьет все рекорды: три типа, пять с половиной стихий и три уровня силы самих созданий – почти полсотни монстров на выбор! И почти всех мы знаем по предыдущим играм сериала. Слабые эсперы были рядовыми противниками, эсперы второго уровня – боссами и призываемыми созданиями, самые же мощные сражались с нами бок о бок в FFXII. Перед каждой битвой составляется набор из пяти видов эсперов, которые будут в ней участвовать; ваша задача – подобрать наиболее сильную команду против вражеской «колоды». Количество юнитов на поле боя со стороны игрока обычно составляет два-три десятка, врагов же – несколько дюжин. Продюсер Revenant Wings, Эйске Ёкояма, вдохновлялся сериалами Warcraft и Age of Empires; он желал привнести в Final Fantasy самое захватывающее, что было в этих играх. Очевидно, что для него суть большинства стратегий – в сборе большой армии и отправлении ее на убой. Стенка на стенку. Многие российские поклонники RTS, надо думать, с ним не согласятся.







1 Если на карте нет врат для призыва подкреплений, каждый эспер на счету.

2 По карте мира можно летать на воздушном корабле. Ближе к концу игры позволят навестить и Ивалис, но по городам, увы, побродить не дадут. Качество графического оформления можно сравнить с Xenogears, причем трехмерные пространства у Revenant Wings вышли куда живее и красочнее. В битве с каждой из сторон может присутствовать лишь по одному монстру третьего уровня. И поделом – ведь каждый способен вмиг уничтожать целые группы более слабых эсперов.

3 Чтобы завербовать самых сильных эсперов, нужно «заключить контракт» со всеми предшествующими.

большинстве уровней достаточно выделить армию и бросить ее в бой, используя никогда не бывающее лишним численное превосходство.

Перемещение камеры по карте осуществляется кнопками крестовины; стилус же отвечает и за выбор юнитов, и за отправление их в бой, и за выделение групп. Подобная схема управления могла бы быть удобна, кабы не вездесущие «но»: никаких «горячих кнопок» в Revenant Wings не предусмотрено (кроме всерьез полезной «задействовать всех»), выделение с юнитов пропадает после первого же отданного приказа, а попасть по конкретному монстрику в пылу боя зачастую бывает совершенно невозможно. В итоге бои «стенка на стенку» становятся скорее даже вынужденными: интерактивной паузы для отдачи команд в игре не предусмотрено, поэтому чуть ли не единственным способом заставить «солдат» не простаивать попусту остается отправка в общую мясорубку всех без исключения. Только вот незадача: обходить друг друга монстрики ну никак не умеют. Если между бравым воином и пунктом его назначения встанут еще два храбрых воина «уголком», тот так и будет ходить вправо-влево до скончания веков. И когда передние ряды вашей армии столкнутся с врагом, задние – пусть даже летающие! – упрутся в них и долго-долго будут искать дорогу на фронт.

И вот что любопытно: вышедшая ранее куда менее претенциозная Heroes of Mana могла похвастать и свободным вращением камеры, позволяющим рассматривать поле боя с разных углов, и опцией ускорения неторопливого темпа игры, и сбором ресурсов, и построением зданий, и характерным для RTS «туманом войны», и мультиплеером, и возможностью без проблем выбрать какую угодно группу юнитов (любым контуром; при этом игра ставилась на паузу). Ничего этого в блокбастерной Revenant Wings не найти и в помине.

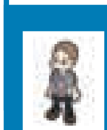
Позабыли все трюки и гамбиты, превратившиеся в обыденную анимацию спецспособностей. Они выучиваются сами собой, при повышении уровня героя. Очки опыта после боя достаются всем участникам, в том числе и тем, кто сидел в резерве, пусть и в меньшем количестве. Тем самым автоматической становится и прокачка. Впрочем, участия в дополнительных миссиях Revenant Wings от вас может потребовать: по сравнению с японской версией, наша заметно прибавила в сложности. Западные геймеры, дескать, со стратегиями на «ты».

При всем этом в Revenant Wings относительно приятно и ненапряжно играть – этой своей цели разработчики добились. Но ценность игры – и как сиквела FFXII, и как самостоятельного DS-проекта – невелика. Увы. И Мотому Торияма, человек, которому мы обязаны двумя спорными сиквелами к великолепным «Финалкам», руководит созданием Final Fantasy XIII. И будущее кажется уже не столь безоблачным. СИ


ВОЙНА БУДУЩЕГО НАЧНЕТСЯ СЕГОДНЯ
В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ 2008
СРАЖАЙТЕСЬ В ОНЛАЙНЕ
НА КАРТАХ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 32 ИГРОКОВ
FRONTLINES
FUEL OF WAR
WWW.FRONTLINES.COM
ЛЕТАЙ, УПРАВЛЯЙ И СТРЕЛЯЙ
60 ВИДАМИ ОРУЖИЯ И БОЕВОЙ ТЕХНИКИ
THQ
THE WAY
NVIDIA
GameStop
power to the players
KAOS
STUDIOS
Games for Windows
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru.
© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://na.square-enix.com/ffanniversary



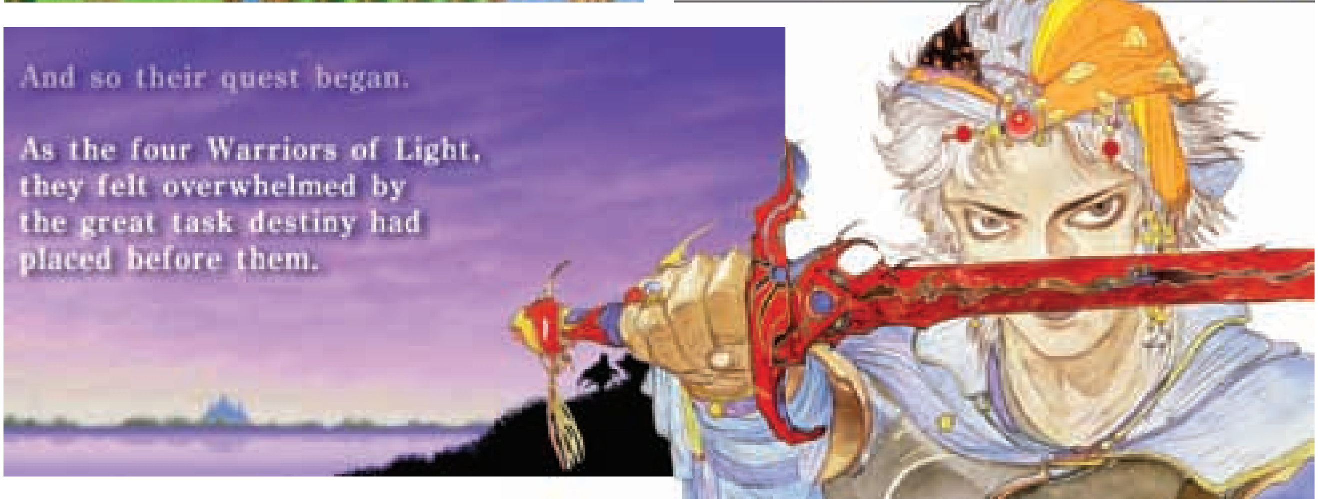
Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

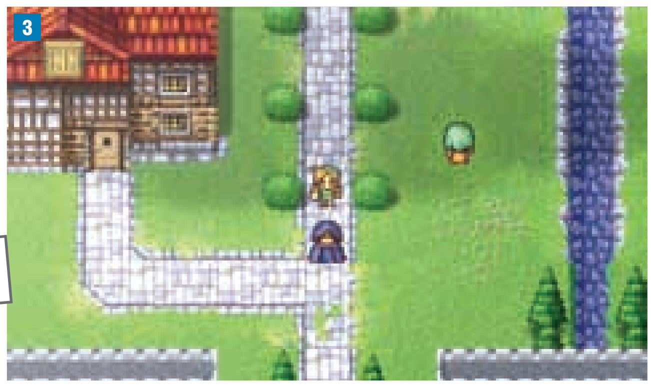


1 В далеком 1987-м Square похоронила Линка. Как выяснилось, преждевременно.



2 Приличная анимация заклинаний – вот, пожалуй, все, чем можно отметить визуальный ряд FF Anniversary Edition.





3 В конце игры в Корнелии можно встретить таинственного человека. Проследовав за ним в храм Хаоса, получите доступ в секретное подземелье.



ПОСРЕДСТВЕННО

ВЕРДИКТ 5.0

ПЛЮСЫ
«Наиболее полная и красивая» версия игры, породившей известнейший сериал.

МИНУСЫ
Добавки незначительны, графика неутешительно слаба, боевая система скучна и примитивна, геймплей однообразен, а сюжет и персонажи просто никудышные.

РЕЗЮМЕ
Два переиздания были уместны, третье – уже чересчур. Первая Final Fantasy насквозь архаична, и никакими косметическими улучшениями этого

FINAL FANTASY I–II ANNIVERSARY EDITION

ДВАДЦАТЬ СВЕЧЕК НА ТОРТЕ. ПРИЧЕСАННЫЙ ИМЕНИННИК В ЛИНЯЛЫХ ТРЕНИКАХ. ВЯЛЫЕ ПОЗДРАВЛЕНИЯ. СКУЧАЮЩИЕ ГОСТИ.

Square Enix очень любит снова и снова переиздавать свои старые хиты – ранние части Final Fantasy, если быть точным. Клепание портов и римейков нельзя назвать неблагодарным занятием; напротив, если речь заходит, к примеру, о ранее не выходивших на английском языке играх, теплый прием гарантирован. Так, Final Fantasy Origins, компиляция из первой и второй частей именитого сериала, вышла на PS one аж в 2003 году – и ей были рады. Те же две части появились год спустя на GBA в виде сборника Dawn of Souls, где не только обрели портативность (полезную для столь нудных игр), но и обогатились дополнительными подземельями. Казалось бы, именно Dawn of Souls – лучший приют, о каком только могли мечтать FF-старушки. Ан нет – Square Enix решила на двадцатилетие сериала «порадовать» народ не долгожданным римейком Final Fantasy VII, а еще одним переизданием двух первых выпусков. На сей раз – на PSP. Причем – внимание! – не вместе, как в случае с Origins и Dawn of Souls, а по отдельности, да еще и назначив цену за каждый UMD выше, чем за всю Dawn of Souls. И ведь нововведений в обеих частях Anniversary Edition не наберется даже на то, чтобы оправдать само их существование!
Графика, конечно. Они в очередной раз обновили графику. Да, она смотрится чуть лучше, чем раньше, но это все равно лишь уровень 16-битной SNES. На платформе, способной выдавать красивое 3D, «юбилейные» издания выглядят просто позорно. Старые мелодии удостоились хорошего звучания, но все города, подземелья, монстры и сюжетные диалоги перекочевали из оригинала один в один. По бонусному подземелью на каждую часть – вот все, что отличает содержимое каждого Anniversary Edition и Dawn of Souls. И ведь востребованность дарованных подземелий под огромным вопросом. Дело даже не в них самих: боевые системы обеих частей не пробуждают у игрока интереса к дополнительным испытаниям. Право, редкий современный геймер сможет вытерпеть те сотни неприлично частых боев, что выпадут на его долю при прохождении «сюжетных» катакомб, – а ведь здесь еще есть и многоэтажные гроты из Dawn of Souls! И битвы, отнимающие добрых две трети игрового времени в обеих частях, как минимум, преступно монотонны.
Первая Final Fantasy породила систему профессий – увы, не развив ее в должной мере. В начале игры создается команда из четырех героев, каждому из которых можно назначить любую из шести специальностей – воина, вора, каратиста либо белого, черного или красного магов. От выбранного класса зависит возможность использования покупаемых в магазинах заклинаний и экипировки. Собственно, больше ни на что игрок повлиять и не может, и вынужден с этой командой плестись через всю игру.

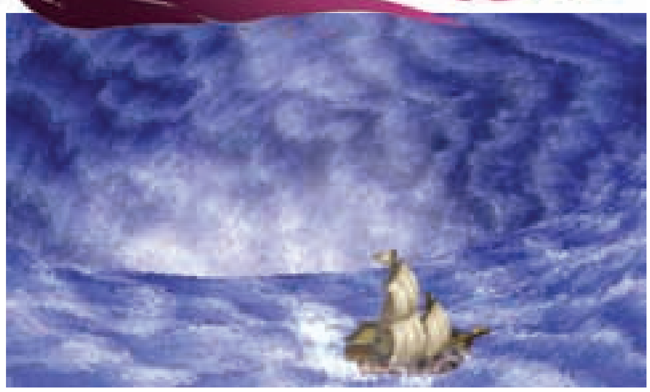
1

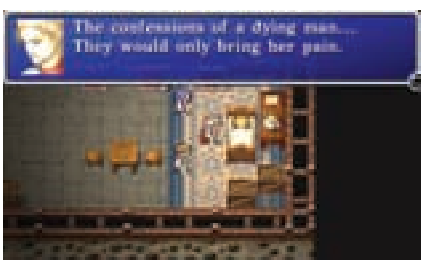

2



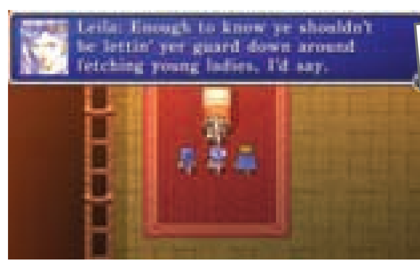



3

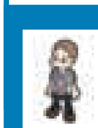






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://na.square-enix.com/ffanniversary



Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

1 Принц Гордон – персонаж, за развитием которого можно с интересом наблюдать всю игру. Для JRPG 1988 года выделки подобная проработка героя была достижением.

2 ...и повстанцы наконец взорвали Звезду Смерти. То есть Дредноут. Невелика разница.

3 Практика показывает, что атаки голыми руками куда эффективнее большинства видов оружия.

ПОСРЕДСТВЕННО

ВЕРДИКТ 5.5

ПЛЮСЫ
«Наиболее полная и красивая» версия лучшей JRPG 1988 года.

МИНУСЫ
Добавки незначительны, графика неутешительно слаба, боевая система чудовищно несбалансирована, геймплей нуден и однообразен.

РЕЗЮМЕ
Чуть интереснее, чем первая часть, но все равно безнадежно устарела и не сравнится ни с одной современной ролевой игрой.

Square Enix решила на двадцатилетие сериала «порадовать» народ еще одним переизданием первых двух частей.

Во второй части Square решила поэкспериментировать. Персонажам дарована свобода выбора магии и экипировки, но эффективность оружие и заклинания приобретают лишь при их частом применении в бою. Аналогично повышаются и характеристики персонажей: если героя больно били, то можно рассчитывать на увеличение стамины да запаса HP; если в битве использовалась магия – вырастет соответствующий показатель. Беда в том, что эта неплохая в теории система абсолютно не сбалансирована. Так, персонаж с максимальным числом HP запросто может оказаться самым уязвимым, а магия и вовсе бесполезна по сравнению с обычными атаками. Целенаправленное развитие персонажей, подразумеваемое подобной схемой, на практике оказывается тщетным и бессмысленным.

Самое обидное – то, что эти проблемы тоже отмечают юбилей. Двадцать лет Square издает игры, ленясь исправить в них очевидные недочеты. Недочеты, которые непростительны даже в таком консервативном жанре, как JRPG.

К слову о JRPG: всем известно, что жанр этот зиждется на запоминающихся персонажах и крепкой сюжетной линии. Ни того ни другого в первой Final Fantasy нет в принципе. Вторая часть делает заметные потуги: есть изобилующий событиями сценарий, сильно смахивающий на «Звездные войны», персонажи обретают лица и некие подобия характеров. Именно поэтому вторая часть и удостаивается чуть большей оценки: противоборство повстанцев и Империи больше похоже на «правильную» JRPG, нежели поход четырех наборов характеристик за четырьмя кристаллами. Прохождение основной сюжетной линии без излишней прокачки и дополнительных испытаний займет 10-15 часов для каждой части, что по нынешним меркам маловато. Даже суммарно.

Final Fantasy – любимый и известный сериал, и долгожданное появление его на PSP могло для многих стать важным аргументом в пользу портативной консоли от Sony. Этих людей и хочется упредить: обе части Anniversary Edition – не более чем припудренные беглянки родом с GBA, лишенные всякой самостоятельной ценности. И даже свои пять баллов из десяти эти игры получают только потому, что они – часть великого сериала, исторические вехи, символы зарождения жанра, и лишь в этом свете рекомендуются для ознакомления. СИ



ОТЛИЧНО

MARIO PARTY DS

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (**http://marioshop.ru**) за помощь в подготовке материала

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: special.party_game
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Hudson
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
ОНЛАЙН: www.marioparty-ds.com

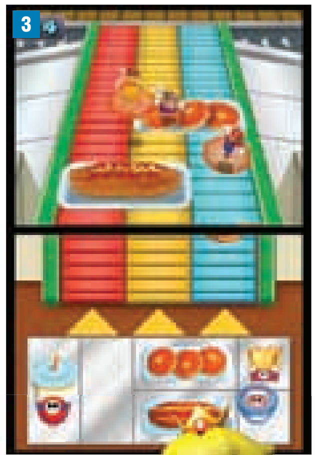
Автор: Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

ВЕСЕЛЬЯ ПОЛНЫЕ КАРМАНЫ.

Из года в год мы обозреваем новые игры сериала Mario Party, неустанно рекомендуя их всем, у кого есть друзья. Потому что онлайн онлайном, а «живой» компании товарищей, играющей с шутками и азартом – и не имеет значения, друг против друга или совместно, – ничто не заменит. И в своем жанре Mario Party всегда были впереди планеты всей – лишь в последние пару лет сериал Buzz! от Sony смог составить им конкуренцию. По иронии судьбы, в эти самые два-три года Mario Party и дала слабину – после великолепной шестой части появилась лишенная инноваций седьмая (оправдывающая себя, впрочем, мультиплеером на восьмерых), а затем и совсем уж серенькая восьмая, не освоившая в должной мере чудо-пульт Wii. Про Mario Party Advance и вовсе стоит забыть в свете неудобств, связанных с соединением двух GBA в «проводную локальную сеть».
Совсем другой сказ – Nintendo DS, оснащенная не только всеми инструментами для создания интереснейших мини-игр, но и беспроводной связью, превратившей многопользовательские матчи из редкости в обыденное дело. Для нее-то Hudson и изготовила вторую за этот год Mario Party, полностью реабилитирующую сериал после конфуза восьмой части. А заодно и заставляющую нас задуматься: а зачем понадобилось ждать целых три года со дня выхода DS, чтобы наконец сделать для нее полноценную party game? А в полноценности Mario Party DS сомневаться не приходится – трудно найти такой аспект игры (за исключением, само собой, графики – она тут, кстати, очень и очень прилична), в котором она качественно уступала бы предшественницам с «больших» консолей. Пять игровых полей с многочисленными развилками, клетками-«событиями» и разными правилами и особенностями? Есть. Семь десятков мини-игр на любой вкус, использующих как классические кнопочные схемы управления, так и тачскрин с микрофоном? Есть. Восемь классических нинтендо-героев на выбор? Есть. Обилие бонусов, включающих в себя лучшие «головоломочные» мини-игры предыдущих частей, столь увлекательные, что за каждой из них можно провести не один час? Есть!
Но первую скрипку тут, как и во всех Mario Party, играет мультиплеер на четыре персоны. И здесь MPDS вовсе кажет чудеса: для многопользовательской игры хватит и одного картриджа! Более того, Download Play – единственный способ организовать многопользовательскую партию. Это значит, что достаточно продолжительных загрузок каждой из мини-игр не избежать – зато раскошеливаться на четыре картриджа не придется. А главное – увлекательную Марио-вечеринку можно отныне устроить где угодно – в торговом центре, на пикнике, в дороге.
Для тех, кто уже польстился на прелести портативной Mario Party, но по какой-то причине пропус-









1 По сюжету вредный Баузер уменьшил героев до миниатюрных размеров. Не прыгать теперь Марио по гумбам!

2 После победы на каждом из пяти игровых полей в одиночном режиме предстоит увлекательная битва с боссом.

3 Типичная игра «один против трех»: на конвейер с тачскрина выкладываются всевозможные яства, а трое других игроков перепрыгивают через них, стараясь продержаться 30 секунд.

4 Состязание пара на пару: один крутит левое колесо машины, другой правое. Координация усилий – ключ к победе!

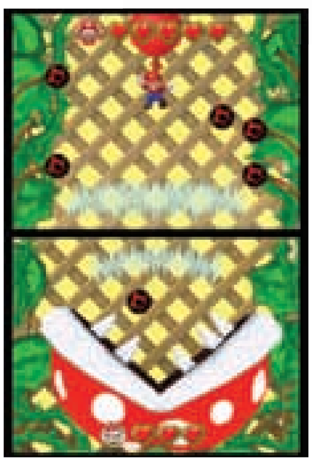
5 Зеленые клетки с вопросиками – «стоянки-события». На этих, например, «событием» будет потеря монет из-за злобного цветка-пираньи.

Расти большой, не будь лапшой!

«Как развиваться такому сериалу, как Mario Party?» – вопрос, конечно, резонный. Действительно, Hudson может позволить себе клепать различающиеся лишь набором мини-игр части каждый год, не особо заботясь о каких-то нововведениях. Рекордные продажи Mario Party 8 (около 4,5 млн. проданных копий!) тому подтверждение. Да и ранние выпуски Mario Party все следовали единой догме: «в произвольном месте поля есть звезда, которая продается за 20 монет». Сломала шаблон шестая часть, установившая для всех игровых полей отдельные правила. Более того, в Mario Party 6 каждые три хода со сменой дня и ночи менялись и игровые условия! Это очень разнообразило игровой процесс – отныне карты друг от друга отличаются не только дизайном, но и ставящимися целями, а они, в свою очередь, определяют разную тактику. Подобная эволюция и должна продолжаться. В седьмой части, например, была введена возможность игры ввосьмером – по два человека на контроллер. Реализовать подобное на Wii едва ли сложнее. В следующей же Mario Party мы хотим видеть новый шаг вперед – так и знай, Hudson!











Суть Mario Party – в объединении мультиплеерных мини-игр с походовой настолкой а-ля «Монополия».

тил наши описания предыдущих частей, напомним, что суть основного режима игры заключается в поочередном передвижении героев по игровому полю (с помощью броска кубиков) с целью собрать как можно больше звезд. Каждое из полей – со своей изюминкой: стандартные правила подразумевают случайно расположенную на карте звезду (ее предстоит купить за 20 монет), а у Данки Конга, например, их можно купить столько, на сколько хватит денег. Монетки зарабатываются как на поле, так и в мини-играх, коими завершается каждый ход. Эти соревнования проходят в разных режимах: есть и дуэльные, и «двое на двое», и «трое на одного», и «каждый за себя». Из 73 испытаний в семи пригодится микрофон, но в настройках можно предусмотрительно исключить эту семерку из списка используемых. Сами же мини-игры по большей части интересны, и практически во всех из них двухэкранность очень к месту, как и время от времени находящий применение стилус. Мини-играми владельцев DS уже не удивишь, это точно. Но суть Mario Party никогда не сводилась к ним одним, ее основное достижение – в объединении этих самых мультиплеерных состязаний с походовой псевдонастольной игрой а-ля «Монополия». Стычки не надоедают, потому что они постоянно чередуются с размеренным пошаговым геймплеем, где нужно просчитывать ходы, своевременно использовать предметы, устранять конкурентов. В свою очередь, необходимость во внутриигровой валюте (мало добраться до звезды – ее еще нужно купить) подталкивает стремиться к победе в мини-играх. Этот симбиоз, равно как и вариативность, делающая любую игровую партию неповторимой, и позволяет сериалу оставаться королем вечеринок вот уже десять лет кряду.

Что же до Mario Party DS, то, если рассматривать ее как очередную «Марио-вечеринку», она выглядит достаточно заурядной: новшеств кот наплакал. Выйди она на том же GameCube после седьмой части – ее оценка была бы на балл ниже. Но за столь великолепное перенесение увлекательной игровой механики сериала на портативную консоль, за достойное использование возможностей двухэкранной консоли и, в частности, за нетребовательный мультиплеер, Mario Party DS невозможно не наградить высокой оценкой. А заодно – и рекомендацией от «Страны Игр». СИ

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ
Отличная графика, увлекательные мини-игры, полная идентичность версиям с «больших» консолей, широкие мультиплеерные возможности.

МИНУСЫ
Нововведений практически нет, от случая по-прежнему зависит слишком многое, игровых полей хотелось бы побольше и поразнообразнее.

РЕЗЮМЕ
Самая настоящая Mario Party – теперь в портативном формате и с беспроводным мультиплеером. Зовите друзей!


1


2


3

СЕКРЕТ!

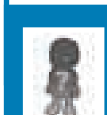
Не выходит правильно расставить книги в библиотеке Уолтера Джонса? Обратите внимание на имена авторов и сложите из их инициалов имя WALTER.
Не забывайте, что вы способны выбирать цель расследования. Это можно сделать с помощью компьютерного ассистента (PPA).
Дверь на двадцатом этаже открывается с помощью ключа, а не карты, как в случае с другими номерами. Уолтер Джонс носил этот ключ на шее.


4

ХОРОШО

SINKING ISLAND

ИНФОРМАЦИЯ
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure.third-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microids
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- РАЗРАБОТЧИК: White Birds Productions
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ОНЛАЙН: http://www.ile-noyee.com



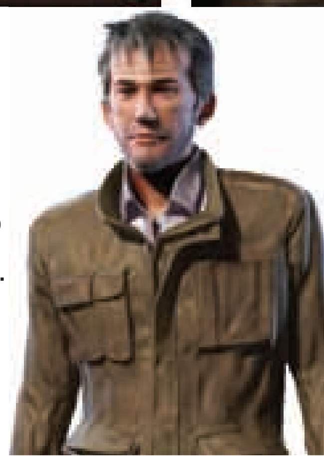
Автор:
Алексей «Ilxa» Копцев
rlxa@mail.ru

ТРАГЕДИЯ В ОПУСТЕВШЕМ РАЮ. ТРИ НАСЛЕДНИКА И ДЮЖИНА ПОДОЗРЕВАЕМЫХ. КТО ЖЕ УБИЛ УОЛТЕРА ДЖОНСА?

Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) – профессиональный романтик. Он умеет удивлять и удивляться, мечтать и грустить. Этот бельгиец начинал с комиксов, серии рисованных историй о похождениях меланхоличного, даже депрессивного селезня-детектива. Крылатый инспектор Канардо пил горькую, бесконечно курил и тщетно пытался найти свою любовь. Этот не самый веселый персонаж прославился невероятно, но у Бенуа были иные планы на будущее: художник хотел делать компьютерные игры. Квесты в миноре. Первым таким творческим экспериментом стало приключение Amerzone (1999) – путешествие на край света: в тропические джунгли Амерзона. Туда, где, по слухам, водятся огромные пернатые – последние на планете Белые птицы. Эти птички со временем станут талисманом Сокаля, эмблемой его компьютерной студии White Birds. Но мы немного забегаем вперед, а пока Бенуа корпел над дилогией Syberia, фантазией в паропанк-стиле. И здесь снова экзотика – автор отправил свою героиню, адвокатессу Кейт Уолкер (Kate Walker) в далекую и таинственную Сибирь, на поиски живых мамонтов.
Только в 2003 году Сокаль обрел настоящую независимость. Первый релиз – африканской адвенчуры Paradise – не слишком восхитил критиков. Видимо, поэтому Бенуа решил вернуться к привычным детективам и отказаться от запутанных головоломок в пользу крепкого сюжета и сильных характеров настоящего нуар-триллера Sinking Island.
Грохочет гром. Сверкают молнии. В раю наступила осень. Ветер терзает пожелтевшие пальмы, а под косогором в красной африканской грязи мокнет мертвое тело Уолтера Джонса. Он мечтал построить башню до самого неба, но Господь не терпит гордецов, и теперь здание рушится, вся эта махина готова уйти в песок, сгинуть словно и не было. Но что или кто стал причиной смерти Джонса? Ответить на этот вопрос и предстоит нашему герою – детективу Джеку Норму. Такое пустячное, на первый взгляд, дело обернется настоящей драмой человеческих отношений. Бенуа Сокаль оказался очень талантливым режиссером и мыслит метафорами: башня Сагора – символ тщеты и гордыни, колосс на глиняных ногах. За стенами отеля ревет шторм, а внутри бушуют страсти не меньшего масштаба. Пружина сюжета закручивается не сразу, виток за витком. Общаясь со вполне добропорядочными гражданами, Норм узнает истинное положение вещей, видит «обратную сторону семьи». Компания собралась та еще: услужливый секретарь Хьюберт де Нолент, циничный архитектор Лоренцо Баттальери, алчные внуки Уолтера Джонса – Соня, Билли и Марко, да похотливая пустышка Кристина. Два персонажа, которые хоть чуть-чуть заслуживают симпатии,– это аборигены, рыбак Кулио и его немая дочка, красавица Баина. Но и они втянуты в эту некрасивую историю.









Ар-деко – известное направление в дизайне, в котором объединилось сразу несколько художественных течений начала двадцатого века: конструктивизм, кубизм, модернизм, баухаус, ар-нуво и футуризм. Этот стиль проявился не только в архитектуре, но и в живописи, кино и модной индустрии.
Все началось после Всемирной выставки 1900 года, когда несколько французских художников создали творческое объединение La Societe des artistes decorateurs. Они и заложили основные принципы ар-деко. Но сам термин появился только в 1925 году, а заново возродился в конце шестидесятых, благодаря историку искусств Бевису Хиллье (Bevis Hillier). Влияние на стиль оказали рисунки народов Африки, орнаменты ацтеков и древних египтян. Плюс – научно-техническая революция XX века, разработки в области авиации, энергетики, радиовещания и строительства высотных зданий. Этот дизайн отличается изяществом очертаний, летящими конструкциями, использованием ломаных линий и зигзагов. Мотивы ар-деко легко увидеть и в декорациях многих популярных игр, таких как Fallout, BioShock и Grim Fandango.





1 Посмертный портрет Уолтера Джонса. Олигарху пришлось несладко.

2 Ветхая лачуга зрешнего философа – рыбака Кулио. На заднем плане священная гора аборигенов Сагоры.

3 Буря мглою небо кроет... А нам, как водится, еще работать.

4 В номере у Лоренцо Баттальери. Архитектор подготовился к катастрофе заранее.

5 Наша коллекция досье. Эта милая девушка – одна из наследниц олигарха.

6 Отцвели уж давно хризантемы в саду... И кокосы, похоже, тоже.

7 Вертолетная площадка в стиле ар-деко. Тут пригодился бы дирижабль.

8 Совсем недавно здесь кипела жизнь и сновали лакеи в парадных золотых шапочках.

Ветер терзает пожелтевшие пальмы, а под косогором в красной африканской грязи мокнет труп олигарха.

Некрасивую с точки зрения морали, а не в смысле «неприятную глазу». Используя минимум изобразительных средств, Сокаль умело создает настроение, нагнетает атмосферу. Здесь все в прошлом. Остался только тлен, прах и... пара десятков игровых локаций. Автор постоянно сужает пределы действия: море захватило пляж, подступает к стенам башни, под водой оказались нижние десять этажей и в конце концов потомкам Джонса придется скрываться на вертолетной площадке. Там и разгорятся страсти.

В игре доступно два режима: привычный квестовый и так называемая «схватка со временем», в ходе которой нужно изрядно торопиться, чтобы успеть раскрыть преступление – на все про все отводится несколько часов. Sinking Island – типичный квест в стиле point-and-click, а значит, вам придется побпуждать по коридорам отеля, найти улики и опросить всех жителей. Обычно такие прогулки не вызывают ничего, кроме скуки. Но здесь обошлись без долгих скитаний, и персонажи, словно сговорившись, располагаются компактно и долго искать их не надо. Тем более наш инспектор может бегать трусцой, что очень экономит время. Мечта любого «пинкертона» – специальный полицейский компьютер (Personal Police Assistant). С помощью этого устройства удается делать уйму вещей: собирать высказывания, документы и улики, хранить отпечатки пальцев и самое главное – анализировать собранные материалы. Пара секунд работы сканера, и можно с уверенностью сказать, чьи пальчики остались на орудии убийства. Наиболее интересно реализована система дедукции: для того, чтобы сделать очередной логический вывод, нужно сложить мозаику из фактов. Здесь можно самому выстраивать план расследования, выбирая подходящие поводы для раздумий.
Sinking Island сочетает лучшие качества многих художественных произведений, начиная с сочинений Агаты Кристи (скажем, «Десяти негритят») и заканчивая такой классикой кинематографа, как «Титаник» Кэмерона и фильмы великого Хичкока. Да, квест кажется слишком прямолинейным и застрять в нем попросту невозможно. Здесь нет такого обилия головоломок, как в «Сибири». Но попробуйте отнестись к «Острову» иначе – как к интерактивному детективу, и вы обязательно получите удовольствие. Cherchez le tueur. СИ

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ
Драматичный и непредсказуемый сюжет, яркие персонажи, удобный интерфейс, прекрасное звуковое оформление, торжество логики и здравого смысла.

МИНУСЫ
Намеренное упрощение игры, мало головоломок, утомительный пиксель-хантинг, прохождение кажется слишком коротким и быстрым.

РЕЗЮМЕ
Колоритный детектив в стилистике Хичкока, хороший повод вспомнить классику мирового кинематографа.











ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
ЖАНР:
strategy.city_building.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Disney Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Keen Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ОНЛАЙН:
www.annods.com

Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Между прочим, советник здесь совсем не надоедливый (камень в огород SimCity DS), и при большом желании можно пропускать основную часть реплик мимо ушей. Главное – запоминать все, что говорят во время принудительного режима обучения.

2 Строить дороги – не самое интересное занятие для управляющего поселением в ANNO 1701. Но работа есть работа – не всегда приходится делать то, что нравится.

ANNO 1701: DAWN OF DISCOVERY

ОТЛИЧНО

ПОПУЛЯРНЫЙ СЕРИАЛ ANNO ОТКРЫВАЕТ ФИЛИАЛ... НА NINTENDO DS.

Экономические стратегии – нечастый гость на Nintendo DS. Казалось бы, консоль идеально подходит для подобных игр, но небольшие экраны накладывают определенные ограничения: а ведь в этом жанре видеть немалую часть родного города, колонии или целой страны – условие обязательное. Но Dawn of Discovery доказывает обратное: создать отличную экономическую стратегии можно в любых условиях.
ANNO 1701: Dawn of Discovery – не из тех игр, основные режимы которых можно пройти за один-два вечера. Пять масштабных эпизодов, по пять миссий в каждом, заставят просиживать с Nintendo DS напролет целую неделю. И поверьте, скучать не придется, и не только потому, что следить за сюжетом довольно-таки интересно: здесь забот полон рот – то от пиратов надо отбиваться, то бороться с силами природы (например, те же вулканы принесут немало бед), то поднимать неожиданно упавший уровень жизни населения.
Но эти сыплющиеся на голову хлопоты не вызывают раздражения, ведь в Dawn of Discovery разработчики изначально продумали все до мелочей, и придраться практически не к чему. Взять хоть самый очевидный из удачных ходов: размещать большую часть информации именно на верхнем экране; здесь отображается количество доступных ресурсов, содержимое городской казны, уровень населения и многое другое, включая голову умудренного опытом советника. Нижний экран полностью отдан под наше поселение со всеми фермами, лесопилками, домами и церквушками. Схематическая карта отсутствует, но она и не нужна – запомнить каждый тип зданий довольно просто. А если не удается – ANNOpedia к вашим услугам: текстовая информация разбавлена картинками, а каждая статья обязательно снабжена гиперссылками на другие (как в Wikipedia и многих современных offline-энциклопедиях).
Неприятных моментов не очень много, но они есть: крестовина в игре совершенно не используется (насколько неудобным было управление в той же SimCity DS, но сделать перемещение по карте именно с помощью крестовины тамошние творцы догадались), да и сменить угол обзора не дозволяется. Впрочем, первое – весьма несущественная придирка, а на второе обращаешь внимание лишь часов через десять после начала игры.
И не забудьте главное – освоить ANNO 1701 для Nintendo DS намного проще, нежели версию для PC. А удовольствия в любом случае получите не меньше – даже если к экономическим стратегиям до сегодняшнего дня вы были совершенно равнодушны. СИ

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Прекрасная графика, очень удобное управление, хороший и ненавязчивый режим обучения, интересный сюжет.

МИНУСЫ
Нет возможности повернуть камеру, вид на происходящее – только изометрический, а ведь взглянуть с другой точки было бы нелишне.

РЕЗЮМЕ
Отличное переложение PC-сериала доказывает: для Nintendo DS даже экономические стратегии могут быть настоящими хитами.


1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
МОМЕНТ ИСТИНЫ
Новые задания и
миссии в различных странах мира
Уникальные спецсредства для
бесшумного уничтожения
противника
Усовершенствованная графика
и анимация
1С
ФИРМА «1С»
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2007 Haggard Games. Все права защищены
РЕКЛАМА
HAGGARD







1 Who's the man with nothing to lose? Dick Justice!

2 В каждом качественном боевике обязательно есть вертолет.

3 «Пожалуйста, выйдите из машины и положите руки на капот».

4 Еще в качественном боевике должен быть мотоцикл (1 шт.) и девушка (1 шт.).

ОТЛИЧНО

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action/racing.arcade
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEA
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** BigBIG Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ОНЛАЙН:** www.pursuitforce.com

Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

ПРАВОСУДИЕ ПО-ГОЛЛИВУДСКИ.

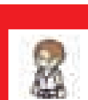
Оригинальная Pursuit Force получила свои пятнадцать минут славы, сорвав аплодисменты, похвалу, заслуженную критику и возгласы разочарования. Идея, положенная в основу игры, оказалась чудо как хороша. В шкуре настоящего голливудского копа мы преследовали негодяев всех мастей. Мы покидали родное авто прямо во время погони, чтобы перепрыгнуть на машину преступников, перестрелять всех несогласных, а после сесть за руль и продолжить преследование выживших. Добавьте сюда приличный «автопарк», куда затесались мотоциклы, катера, грузовики и автобусы. Прибавьте внушительный арсенал, разнообразные миссии, музыку и звук, достойные дорогого кинобоевика... Получите гарантированный суперхит. Но вот беда – положительное впечатление испортили разные мелочи. Неудобное управление, мелкие ошибки в скриптах, высокая сложность – лучший способ превратить попкорновый блокбастер в психологический триллер. Радужный настрой простых геймеров быстро сошел на нет. А строгие критики забросали Pursuit Force обоснованными и не очень обвинениями. Но пришла пора для традиционной «работы над ошибками». Успешной игре – успешный сиквел. В BigBIG сложа руки не сидели. Золотое правило успешного продолжения любой гоночной аркады «Больше, лучше, быстрее» выжато на все сто миль в час. Ныне в Кэпитал-сити творится такое, что Майклу Бэю и не снилось. Вас не устраивало управление? Оно стало дружелюбнее. Вам не хватало средств передвижения? Специально для вас – новые образцы, благо есть откуда черпать вдохновение. Какая только автоэкзотика не встречалась в скоростных кинобоевиках! Суда на воздушной подушке были? И у нас есть. Оружие? Больше оружия! Спокойствие, Нео. Сумасшедших трюков тоже добавили. А вот основа осталась незыблема. Герои вновь преследуют свору бандитов, прыгая по машинам аки Том Круз в «Особом мнении». Их, героев, теперь тоже много. Друзья активно помогают во время миссий, а в перерывах разыгрывают драму в духе ежевечернего полицейского сериала. В разгар гонки товарищи готовы прикрыть огнем и даже захватить для вас вражескую машину – гонять с ними одно удовольствие. Не менее весело и увлекательно выступили… боссы. Остановить и обезвредить любого – задачка не из легких, даже для крутых ребят из Pursuit Force. Для игрока, впрочем, большая часть действий сводится к своевременному нажатию нужной кнопки. То есть к старому доброму Quick Time Event, который давно уже стал своеобразной «палкой о двух концах». Как обычно, систе-

4





Мнение



Артёма Шорохова (cg@gameland.ru)

Восторг слепит глаза – разработчики из BigBIG будто зачитали мою рецензию на оригинальную Pursuit Force до дыр. Кивали своими умными и чрезвычайно талантливыми головами и клялись друг другу страшной клятвой – непременно исправить и доделать. И сумели! Без дураков, очень приятно, что баланс сложности призвали к порядку. Что управление довели до ума. Что чекпойнты теперь все-таки попадаются, и довольно часто. Что пешеходные этапы хоть и не вычистили совсем, все же улучшили, и даже вырубили назойливый таймер. Что геймплей, не изменив себе, преумножился букетом цветистых эпизодов. Получить добро от Шефа, привязать несговорчивого маньяка к капоту и покатать по городу, посматривая на индикатор страха – когда уже мерзавец расколется? Заработать скиллпойнтов и прокачать героя на свой вкус. Сразиться с боссом, опрокинуть трамвай, сорвать операцию MI6 и всласть обругать конкурирующий отряд. Что еще для счастья нужно? И пусть отличная в позапрошлом году графика ко дню сегодняшнему чуть потускнела, сюжет насквозь пропитан клюквой, а с понижением сложности ушла и часть очарования, пусть! Все это не мешает назвать Extreme Justice лучшим боевиком в своем жанре и одной из главных игр на PSP.

Хорошо, что ты умер! Иначе бы я тебя уволил!

Приятно, что «Софт Клаб» не забывает малютку PSP, исправно снабжая избранные игры полным переводом на язык Пушкина. Вдвойне приятно, что наряду с русским в «нашей» версии дозволяется выбрать и английский язык. Перевод без скидок хорош, роли неплохо отыграны актерскими голосами (хотя «Шеф» все же очевидно недожал), а тексты вполне прилично стилизованы. И ведь переводить было что – болтают герои без умолку, и в роликах, и в межмиссионных вставках, и даже по ходу дела, в перестрелках и погонях. Шутки шутят, ругаются – нашлось, где развернуться. Тем обиднее смотрятся зазорная опечатка в самом что ни на есть главном меню и незначительные расхождения речи и субтитров, да беспрестанное величание советского вертолета «истребителем». В общем есть куда расти. Чего от души и желаем.



ма позволила внедрить в игру не одну зрелищную сцену. Но, с другой стороны, все эти яркие театральные представления не требуют особых навыков, кроме умения вовремя сообразить, где под большим пальцем «треугольник», а где «круг». Того гляди, все виртуальные боевики рано или поздно превратятся в танцевальные симуляторы интерактивных фильмов... Пресловутый Quick Time Event разнообразил Extreme Justice, но не сделал ее проще. Даже на самом низком уровне сложности среднестатистический игрок споткнется уже после первого десятка миссий, которых тут не меньше пятидесяти. Потом остается только хвататься за голову и сдерживать агрессию, дабы не разнести ни в чем не повинную PSP в клочья. Почему времени вечно не хватает? Почему чекпойнтов всегда так мало? Почему враги такие... чертовски меткие и крепкие с... волочи? Дышите глубже. Подавляйте злость. Злость – прямая дорожка на темную сторону Силы. Не получается? Тогда следующая новость тем более вас не обрадует. Нудные «пешие задания» вернулись. Они не плохие. Просто после пропитанных адреналином удобно управляемых гонок смотрятся… странно. Но на что точно не приходится жаловаться, так это на разнообразие. Одними прыжками сыт не будешь, а потому сценарий часто подбрасывает что-нибудь эдакое... Вроде снайперской стрельбы и полетов на вертолете. А сколько тут «дополнительных материалов», открываемых по мере прохождения! Скучно не будет. Будет сложно. Но уже совсем не так сложно, как в прошлый раз. Если вы не сможете пройти игру до конца (а вы сможете пройти ее до конца?), для вас – многопользовательские режимы. Их много и они достаточно разные, чтобы удовлетворить любые запросы. Есть классическая погоня полицейских за бандитами. Есть почитаемый в народе co-op mode. Можно колесить с товарищем в одной машине, один – ведет, второй – стреляет. Есть пеший deathmatch, лишний раз напоминающий об ущербности «пешеходных уровней»... Но это не главное. Главное в том, что графика все так же хороша, а звук и музыка по-прежнему на высоте. И недочеты блекнут, забываются, после успешно выполненной миссии. После пяти минут, до предела насыщенных ураганом экшна и ощущением «той самой погони» из (вставьте сюда название любимого фильма). Extreme Justice продолжила дело Pursuit Force, сохранила все лучшее и поправила часть недостатков. Не зря игру портируют на PS2. Кто знает, может там она наконец-то приблизится к идеалу. Что до недочетов... Вот подождите, выйдет третья часть. И станет лучшим гоночным боевиком на PSP. Или вы сомневаетесь, что она выйдет? СИ

ВЕРДИКТ 8.5

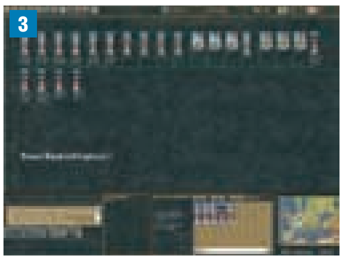
ПЛЮСЫ
Звук, графика, геймплей – все достоинства первой части бережно сохранены и приумножены.

МИНУСЫ
Вместе с достоинствами, новая Pursuit Force унаследовала и половину недостатков оригинала.

РЕЗЮМЕ
Все тот же «уникальный колесный боевик», который и сравнить толком не с чем. Игра стала еще разнообразнее и еще интереснее.









1 На этой диаграмме отображается количество Victory points.

2 Битва за Берлин. Французы выигрывают с большим преимуществом.

3 Армию можно усилить за счет опытного и талантливого генерала – француза Сюше, австрийца Мака или Михаила Кутузова.

4 Расстановка политических сил. На первом месте – Великобритания.

5 Порой, чтобы выиграть всю кампанию, нужно уложиться в определенные сроки.

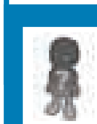
У каждой из армий есть свои сильные и слабые стороны. Так, французские войска имеют превосходство на суше, на стороне Наполеона сражаются самые талантливые полководцы. Французы быстрее передвигаются по земле, тогда как англичане – отличные моряки и уверенно преодолевают морские дистанции. У турков практически нет регулярной пехоты, а в их войсках очень низкий боевой дух. Это компенсируется быстрым «приростом» живой силы.





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.turn-based.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Matrix Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Australian Design Group
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 7
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 700 МГц, 512 RAM, 64 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.matrixgames.com/games/game.asp?gid=285



Автор: Алексей «rlxa» Копцев rlxa@mail.ru

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ
Точное соответствие бумажному оригиналу, выверенная игровая механика, мощный AI, классический дизайн, можно играть по электронной почте.

МИНУСЫ
Развлечение не для всех, одна партия отнимает очень много времени, бедный визуальный ряд, недружелюбный интерфейс.

РЕЗЮМЕ
Пошаговая глобальная стратегия для ортодоксальных варгеймеров, продукт очень качественный, но в такой же мере и специфический.

EMPIRES IN ARMS

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ТОТ, КТО ВЛАДЕЕТ ЕВРОПОЙ, – ВЛАДЕЕТ МИРОМ. НАПОЛЕОН ИЛИ АЛЕКСАНДР, ФРИДРИХ ИЛИ ФРАНЦ – КТО ПРИМЕРИТ ВЕНОК ТРИУМФАТОРА?

Что нужно для счастья настольному полководцу? Карта, фишки, набор кубиков и подробный свод правил, в которых описываются все нюансы геймплея. Главное тут – игровая механика, как отлажены логические механизмы и баланс сил.

Одна из разновидностей варгеймов – это grand strategy. Здесь на карту ставятся судьбы целых стран и народов. Учитывается все: количество стратегических ресурсов, боевой дух ваших подчиненных и экономический рост или, наоборот, застой, паника и недостаток самых необходимых товаров. На смену прямому военному противостоянию приходят холодные политические войны. Компьютерная Empires at Arms основана как раз на настольной глобальной стратегии, придуманной еще в 1983 году. Сюжет охватывает период Наполеоновских войн (с 1805 по 1815 год включительно). Мы сможем играть, разумеется, не только за Францию, но и за шесть других государств: Великобританию, Россию, Австрию, Пруссию, Испанию и Оттоманскую империю. Главная цель: набрать максимальное количество так называемых «victory points». Здесь можно быть пацифистом и обойтись без открытого противостояния. Достаточно развивать экономику и умело манипулировать мнением соседей. Частенько дипломатия оказывается куда эффективнее, чем грубая военная сила. На все про все отводится ровно 132 хода, по ходу на месяц. Каждый игровой месяц дробится на четыре фазы. За этот период нужно успеть решить множество стратегических задач: заключить альянсы, пополнить армии «пушечным мясом» и наладить снабжение фронта, повоевать на суше и на море, прорвать вражескую блокаду или, наоборот, взять в «клещи» войска противника. Экономика экономикой, но главное в игре – битвы. Исход сражения зависит от множества факторов. Солдаты и офицеры должны отдохнуть перед очередной битвой, усталые воины сражаются гораздо хуже. В вашем распоряжении окажется не только пехота, но и артиллерия, конница, ополченцы и гвардейские императорские части, казаки и даже партизаны. Смелость города берет, и Empire in Arms – лучшее тому подтверждение. Достаточно деморализовать вражескую армию, чтобы та обратилась в бегство.

Оценивать такие игры, как Empires in Arms – занятие неблагодарное. Единственное, чего страстно желали фанаты, это точного соответствия компьютерной версии и бумажного оригинала. Тут работает известный врачебный принцип «Не навреди». Разработчики сумели сохранить дух настолки, оставив правила практически неизменными. Зато играть стало действительно удобно: можно сражаться с компьютерными оппонентами, либо делать ходы по электронной почте и в режиме hot seat, усаживаясь за компьютер поочередно. СИ

Для версий PS3 и Xbox 360 через систему скачивания обновлений можно бесплатно подключить дополнительный онлайновый режим Online Team Play. В нем каждый из игроков управляет одним баскетболистом. Таким образом, за команду может играть до 5 человек, а в онлайновом противостоянии двух клубов – до 10.







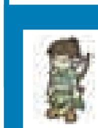






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** sports.traditional.basketball.sim
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.easports.com/nbalive08



Автор:
Алексей «Chikitos» Ларичкин
chikitos@inbox.ru

1 **Внимание к мелочам: татуировки на теле баскетболистов переданы во всех подробностях.**

2 **Лицом NBA Live 08 стал звездный защитник «Вашингтон Визардс» Гилберт Аренас.**

3 **Теперь Тони Паркера можно увидеть не только в составе «Сан-Антонио Сперс», но и в сборной Франции благодаря режиму FIBA World Championship.**

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Удобное управление, отличная анимация звезд НБА, превосходный саундтрек и звук, удачный дуэт комментаторов, онлайновый режим.

МИНУСЫ
Устаревшая графика в PC-версии, мизерное количество изменений, отдельные баги и ошибки AI.

РЕЗЮМЕ
Позора 2006 года «электроники» не повторили, но и благодарность фанатов пока не заслужили.

NBA LIVE 08

EA НАКОНЕЦ-ТО ОТКЛИКНУЛАСЬ НА КРИТИКУ ГЕЙМЕРОВ, НО ИЗ КРИЗИСА NBA LIVE БУДЕТ ВЫБИРАТЬСЯ ЕЩЕ ДОЛГО.

Год 2006 ознаменовался для серии NBA Live скандалом. Глобальных изменений фанаты и не ждали, но хотели получить хотя бы качественный продукт. Не сложилось! На рекордное количество ошибок поклонники виртуального баскетбола ответили петициями в адрес EA Canada и просьбой к 2K Sports перенести NBA 2K7 на PC. Осень 2007 года должна была дать ответ на вопрос: выберется ли игра из кризиса, к которому шла несколько лет?

Результат оказался предсказуемым: разработчики, конечно же, прислушались к ультиматумам геймеров. NBA Live 08 хоть и не богата на нововведения (что объяснимо: устраивать революции каждый год даже EA не под силу), зато работает гораздо стабильнее своей предшественницы.

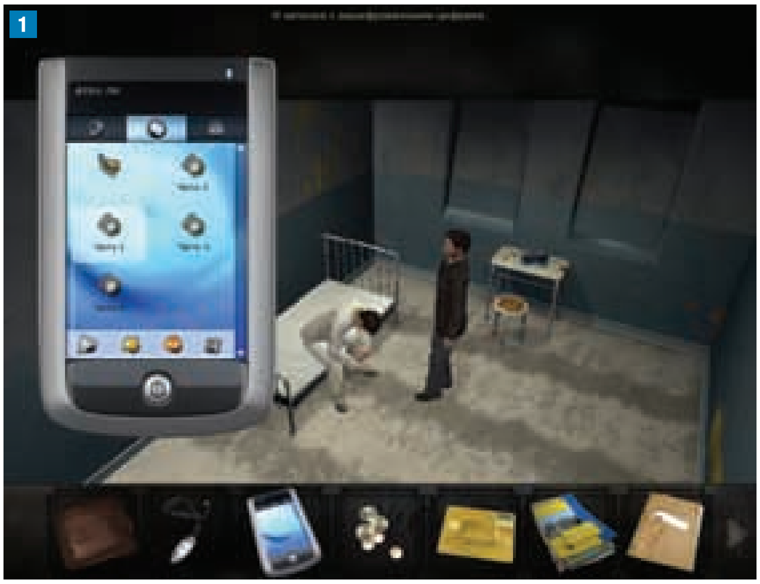
Авторы остались верны выбранному курсу: уж не знаем, сколько времени ушло на анимацию звезд НБА, но каждого из кумиров можно легко узнать по игровому почерку. Это касается не только бросков, но и обманных движений, жестов и даже передач. Не забыта фирменная экипировка (ЛеБрон Джеймс щеголяет в неизменной повязке на голове, а напульсник Алена Айверсона, как и водится, натянут на локоть),налицо и внешнее сходство виртуальных баскетболистов с прототипами.

Была б полная идиллия, если б не качество картинки. «Электроники» пытаются угнаться за двумя зайцами, выпуская игру для консолей и предыдущего, и нынешнего поколений. При этом страдает PC-версия – она, как ни крути, пока самая востребованная в нашей стране. На PS3 и Xbox 360 игра выглядит прилично, а вот на компьютере, мощностей которого вполне хватит, чтоб потянуть графику подобного уровня, смотрится отвратно. Даже на максимальных настройках зрители – плоские, угловатые «буратины». Ужас!

Из заслуживающих внимание новинок отметим так называемые «горячие зоны» – индивидуальные для каждого из баскетболистов. В момент атаки они появляются на поле и показывают «пристрелянные» участки площадки. Удобно, что ни говори.

В режимах же произошло одно-единственное изменение. EA, подписав договор с FIBA, интегрировала в свою игру мирового чемпионат. При желании одну или несколько национальных сборных можно заменить на команду(ы) НБА и провести смешанное соревнование. Жаль только, российская дружина, пропустившая мировое первенство, осталась за бортом NBA Live. Но если разработчики почтят своим вниманием европейский чемпионат, будет праздник и на нашей улице, ведь в 2007 году россияне стали триумфаторами Старого Света.

Вот и весь рассказ о NBA Live 08, пора делать выводы. Лилипутский шаг вперед – это все-таки прогресс по сравнению с «падением» 2006 года. Будем надеяться, что с этой игры начнется новая эра в истории сериала. СИ

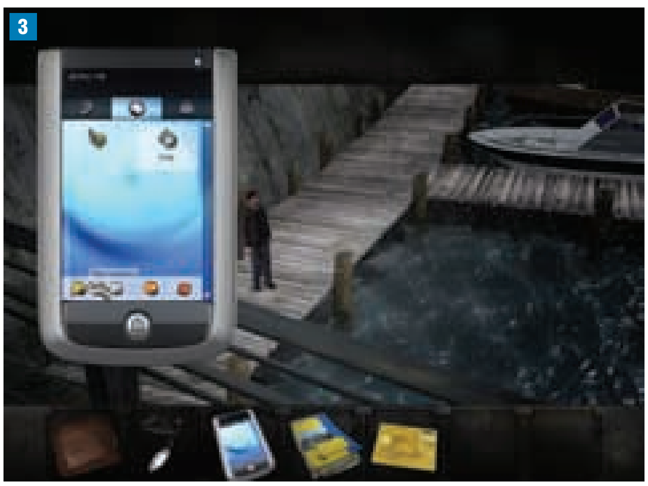




Компания «Новый Диск», ответственная за российскую локализацию (ищите на прилавках под именем «Overclocked: Оправданная жестокость»), неплохо постаралась – это касается как текстов, так и озвучения персонажей. Некоторые диалоги получились несколько наигранными, но в целом перевод выполнен на твердую четверку – что примечательно, особенно хорошо удались крики персонажей, которые вы будете слышать регулярно. Но присутствуют и досадные ляпы – например, вместо слова «Нажать» (как вариант – «Использовать») нашим героям всегда предлагается «Толкнуть». Казалось бы, мелочь. Однако постоянно бросается в глаза и немного портит впечатление. Впрочем, «Новый Диск» все-таки хочется поблагодарить – и не столько за в меру качественный перевод, сколько за оперативность. Дело в том, что российская версия Overclocked появилась всего лишь через 2 месяца после немецкого релиза и задолго до европейского или хотя бы американского! К примеру, на момент написания материала дата выхода в США так и не была объявлена, а в Европе игра вышла только ближе к весне.

1 Прислушивайтесь к словам доктора: если он говорит, что не сможет вытянуть в ближайшее время дополнительную информацию из какого-то персонажа – скорее всего, так оно и есть.

2 Нередко больной теряется – его воспоминания обрываются или теряют четкость. Зацепкой может стать другая запись или какой-либо предмет, упомянутый пациентом. А вот если кто-то из персонажей устает – тут уж ничего не поделаешь, придется прерваться и отложить беседу до следующего дня.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР: adventure.third-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: dtp Entertainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»

РАЗРАБОТЧИК: House of Tales

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.6 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

ОНЛАЙН: www.overclocked-game.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

МОЗАИКА СОБЫТИЙ, ИЛИ ЧУЖАЯ ГОЛОВА – ПОТЕМКИ.

В House of Tales работают достаточно одаренные люди, которые могут делать (и даже иногда делают!) относительно недурные игры. Однако проблема сотрудников компании в том, что они не умеют держать язык за зубами, когда это действительно необходимо. Поясним: если внимательно прочитать любое более-менее дельное превью на Overclocked (да хотя бы то самое, которое было опубликовано в «Стране Игр» #241), основанное на предоставленной разработчиками информации, уже можно составить не только достаточно полное представление об игре задолго до релиза, но и узнать львиную долю подробностей. Понятие «интрига» немецким создателям квестов, к сожалению, неведомо – вы изначально знаете слишком много. К тому же, в продуктах House of Tales всегда все очевидно – после изучения завязки, пораскинув минут пять мозгами, вы с точностью до 98% сможете угадать концовку и все остальное, недосказанное разработчиками. Предполагайте самые тривиальные повороты сюжета, что придут вам в голову при первом запуске Overclocked – и не ошибетесь. Ровно то же самое было и с предыдущим творением House of Tales – The Moment of Silence.

В комплекте с несколько топорной подачей сюжета, по наследству от последней перешел и движок Cougar Adventure, который, хотя и сменил порядковый номер с 2 на 3, не особенно отличается от предшественника. Вы можете сказать, что глупо начинать материал о point-and-click приключении с разговора о визуальной стороне, но в свое время именно за графическое исполнение The Moment of Silence даже именитые критики снижали ей оценки. Слишком уж сильно контрастировали отменные пререндеренные пейзажи с грубыми, словно рублеными трехмерными моделями, двигающимися будто на шарнирах. В этом плане Overclocked слабо отличается от предшественницы – полигонов на модели потратили чуть больше, но в целом все осталось практически на том же уровне.

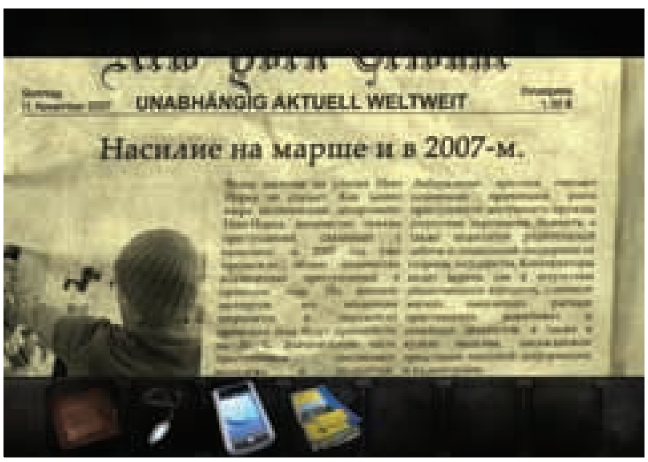
Для упустивших превью – самое время замолвить пару слов за сюжет. Все началось с того момента, как пятеро молодых людей были обнаружены на улицах Нью-Йорка в бессознательном состоянии. Понять кто они, откуда и зачем разгуливали по городу обнаженными да еще с оружием наперевес – и есть главная задача психиатра Дэвида МакНамары. Осложняется все тем, что Дэвид находится на грани отчаяния – его карьера не задалась, а отношения с женой трещат по швам. Но работа есть работа и, несмотря на все сложности, Дэвиду предстоит взять себя в руки и как следует покопаться в памяти молодых пациентов, которые так толком и не пришли в себя. А дальше – как знать, может, и жена вернется, и на работе ценить больше станут.

В целом, происходящее на экране больше всего напоминает интерактивное кино, но есть и ис-











3 Хотя House of Tales и не достигли новых высот в третьей версии движка Cougar Adventure, отныне они могут похвастаться хотя бы отменно прорисованными тенями персонажей и отражениями в воде. Тоже неплохо, но все-таки лучше бы прокачали анимацию героев.

4 В отличие от The Moment of Silence, отныне не надо судорожно искать переходы с одной локации к другой – курсор мыши автоматически изменится при наведении на точку перехода. Да, такая банальная вещь для House of Tales в новинку!

5 Как правило, в моменты воспоминаний управление переходит в наши руки. Однако встречается и неинтерактивная ретроспектива.

6 С такой-то нервной работой сложно не пропустить стаканчик в местном баре после тяжелого рабочего дня... и наш герой делает это с завидной регулярностью!

7 В видеороликах персонажи выглядят намного лучше, чем непосредственно в самой игре.

Понятие «интрига» немецким создателям квестов, к сожалению, неведомо – благодаря чему вы изначально знаете слишком много.

ключения. И вопрос не в паре небезынтересных головоломок, а в воспоминаниях наших подопечных, которые придется вытягивать из них едва ли не клещами. Как это все выглядит? Да очень просто: поначалу пациенты не расположены к беседе, но каждого из них натолкнуть на воспоминания может какая-либо вещь или же рассказ о прошлом. Предметы придется использовать не слишком часто, а вот давать одним подопытным для прослушивания записанные на диктофон воспоминания других – постоянно. Что самое интересное, изначально больные смогут воссоздать в памяти только совсем недавние события. Таким образом, лишь в конце мы узнаем, что же было в самом начале.

Эта интересная находка по вытягиванию воспоминаний обрадует большую часть настоящих фанатов квестов и разочарует тех, кто и без того далек от жанра. Воспоминаний много, пациентов также немало и понять, кому из них какую часть записи нужно прокрутить для дальнейшего продвижения к развязке, иногда весьма непросто. Конечно, можно дать каждому послушать все, но в Overclocked не получается пропускать фразы, а по нескольку раз выслушивать одно и то же нормальному человеку не по силам. Поверьте, это временами пострашнее, чем пресловутый pixel-hunting.

Осложняется все тем, что разработчики недостаточно хорошо протестировали собственное творение: иногда вы не сможете продвинуться ни на йоту, даже точно зная, что конкретно нужно сделать – но тут помогает, как ни странно, неоднократный перезапуск игры. Это в том случае, если вы понимаете, как поступить. А если нет – нужно отправляться или к друзьям за подсказкой, или искать описание прохождения. И снова перезапускать. Разумеется, подобные ухищрения не красят игру.

Но как показывает практика, с этими проблемами сталкиваются не все, так что, остается надеяться, что вы не окажетесь в числе пострадавших. Тогда и графика из прошлого века, и неторопливое движение по сюжету, и скудное музыкальное сопровождение едва ли покажутся вам существенными недостатками. И пусть House of Tales рассказали нам слишком много задолго до релиза, некоторые персонажи бледноваты, а концовка очевидна аккурат после запуска, следить за этой историей все же интересно. СИ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Интересная история, несколько игровых персонажей, наличие нестандартных головоломок, удобное управление.

МИНУСЫ
Слабая анимация, небольшое количество музыки, несколько однообразные загадки по «вытягиванию» воспоминаний», неоправданная сложность.

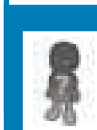
РЕЗЮМЕ
Можно было бы сделать революцию в жанре, но House of Tales поленились – в итоге перед нами всего лишь неплохой квест, не более.





ИНФОРМАЦИЯ

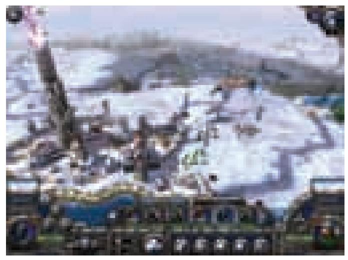
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.turn-based.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Ino-Co
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН:
warcodex.ru

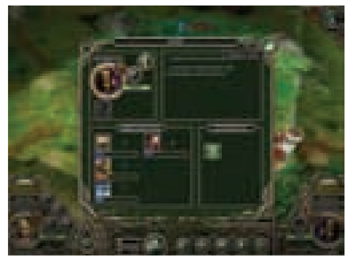


Автор:
Алексей «Chebur» Арбатский
vecsill@yandex.ru

Немного грустно, что, даже садясь за разработку пошагового варгейма, авторы совсем не изучают настольную классику. Не хватает продвинутых принципов командования, не учитывается порог поражения, когда вражеская армия бежит, сверкая пятками. А перехват хода или (о ужас!) асимметричный ход? В настолках все это есть, и еще много чего сверх, а в современных компьютерных стратегиях по-прежнему воплощаются принципы далеких 80-х годов.

ОТЛИЧНО





1 Отряд эльфийских лучников собирается обстрелять призрачных волков врага. Выделенные гексы показывают область движения волков.

2 Окно сбора отрядов перед миссией. Здесь отряды можно улучшать, покупать новые и отбирать те, с которыми пойдешь в очередную битву.





3 Раз, два, три, четыре, пять – начинаем кастовать! Сейчас негодяи в красном трико получат свое!

4 Классическое оборонительное построение: впереди копейщики, использующие холмы, позади – лучники, прикрывающие их от врага.

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Простота обучения, крайне дружелюбный интерфейс «для чайников», бережное отношение к лучшим традициям жанра.

МИНУСЫ
«Лису он убил как в прошлом году! Ничего нового не внес в высокое искусство охоты!»

РЕЗЮМЕ
Разработчики не балуют нас хорошими пошаговыми стратегиями. А потому всем, кто скучает по этому жанру, игра доставит немало удовольствия.

КОДЕКС ВОЙНЫ. ВЫСШАЯ РАСА

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

В «КОДЕКСЕ», КАК В ХОРОШЕМ, СОЧНОМ КУСКЕ МЯСА, ЗАЖАРЕННОМ НА СКОВОРОДКЕ, НЕТ НИЧЕГО НОВОГО И ОРИГИНАЛЬНОГО. А МОЖЕТ ОНО, ЭТО НОВОЕ, И НЕ НУЖНО?

Писать про дополнения – занятие неблагодарное: и так все знают, чего ждать, да и редкий add-on способен на какие-то уж совсем сумасшедшие открытия. Напомним содержание предыдущей серии. «Кодекс Войны» – пошаговая стратегия в стиле Panzer General. Это значит, что экономическая составляющая здесь сведена к минимуму – вы зарабатываете очки, которые позволяют восстанавливать и набирать новые отряды. Получать очки можно, проходя миссии и при этом дрожа за каждую ветеранскую часть. Вы оказываетесь в шкуре этакого Ганнибала: ушел из Карфагена далеко-далеко, баз нет, инфраструктуры нет – что поймал, тем и накормил старую гвардию.

Игра по-прежнему очень красива, особенно для своего жанра. Все хорошо: и яркие пейзажи, и ладные отрядики, и кровопролитные схватки при розыгрыше боя. Жить в здешнем мире тепло и уютно. Да, некоторые повороты сюжета совсем не новы, да, и легенда и картинка кажутся очень знакомыми, напоминают о множестве других миров… Но все вместе столь тщательно подобрано, приглажено, выверено, что вовсе не выглядит глупым заимствованием. Перед нами скорее нечто вроде сборника цитат, эдакий классический фэнтези-мир. Не оригинален? Пусть. Но качественно сделан. В нем чувствуешь себя, как в хороших, разношенных домашних тапочках.

И раньше управлять войсками было очень удобно, а теперь еще добавили одну очень приятную «фичу»: наведя мышку на свой отряд, игрок увидит, куда ему можно пойти. То же происходит, когда стрелочка указывает и на вражеское подразделение. А подведя к одной из клеточек курсор, вы определите, какие части противника сможете атаковать. Ну и кое-что по мелочи: кастовать заклинания позволено прямо на иконку подразделения, на баннере отряда показана его опытность и т.д. Дебютанты – воины Высшей расы, эльфы, мало отличаются от остальных. У них обычный набор войск: стрелки, копейщики, мечники и разнотипная конница. К сожалению, армии в «Кодексе» вообще очень похожие. Разве что у эльфов острые ушки да эльфийки их хороши.

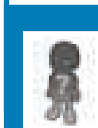
Разработчики обещали опасный в своем коварстве AI, но тот, видимо, окончил трехмесячные лейтенантские курсы военного времени и был брошен под танки. Знает искусственный интеллект, в общем, только взлет-посадку – с маниакальным упорством обстреливая тяжеловооруженные отряды и бросая мастеров рукопашного боя на лучников. Но учитывая чудовищные силы неприятеля, попотеть все-таки приходится. Хотя меня чаще заставляло переигрывать миссии по три-пять раз другое обстоятельство: я вечно не успевал обшарить все тайники и пещеры на поле из-за желания получить золотую победу – а так хотелось! Что ж, в целом вышло приятное продолжение приятной игры. Чего ожидали, то и получили. СИ





ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Best Way
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ОНЛАЙН: games.1c.ru/vtv2_bpo



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
angmarsky@yandex.ru

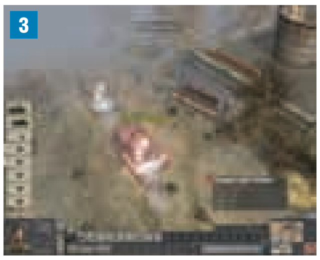
1 Впереди у друзей – четыре военных года. Но пока надо думать не об этом, а как бы от нацистов отбиться да к своим пробиться.

2 Танк КВ – гроза немецкой бронетехники. Гитлер в начале войны вообще не мог поверить, что эта машина реально существует.

3 Повреждения влияют на эффективность техники. Если у танка оторвет гусеницу, дальше он никуда не поедет, пока не будет отремонтирован экипажем.

4 Немецкий мотоцикл и каска на голове – трофеи, взятые партизаном в бою. Все бесхозные, но полезные объекты, от патронов до танка, можно приспособить к делу.

5 Один из образцов новой техники – самоходная мортира «Карл».



Разработчики уже запланировали следующее дополнение к «В тылу врага 2», где появятся кампании за Германию и западных союзников, а также еще одна воюющая сторона – Япония, со своим набором оружия и техники. Кстати, в англоязычную версию нового add-on´а войдет и история Кузнецова со Смирновым, отдельно за рубежом не изданная.

ОТЛИЧНО







ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Интересная кампания с разнообразными заданиями, нетрадиционный для стратегий режим прямого управления, яркая современная графика.

МИНУСЫ
Непродуманная рейтинговая система в многопользовательской игре, малое количество миссий за Германию и западных союзников.

РЕЗЮМЕ
Красивая и запоминающаяся RTS с неординарной механикой и высокой интерактивностью.

В ТЫЛУ ВРАГА 2: БРАТЬЯ ПО ОРУЖИЮ

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ПОЛ-ЕВРОПЫ ПРОШАГАЛИ, ПОЛ-ЗЕМЛИ, ЭТОТ ДЕНЬ МЫ ПРИБЛИЖАЛИ КАК МОГЛИ.

Не счесть алмазов в каменных пещерах. И игр не счесть про русских и нацистов. Выходят они десятками и у нас, и за рубежом, чаще всего отправляясь в утиль уже через пару часов после покупки. Но бывают и исключения, одним из которых стала серия «В тылу врага». Современная графика, интерактивное окружение и прямое управление – эти «тройка, семерка и туз» помогли разработчикам сорвать банк. Как тут было не попытать счастья еще раз, выпустив дополнение «Братья по оружию» ко второй части проекта? Важнейшим звеном в цепи достоинств новой игры является кампания за СССР (к сожалению, прочие стороны удостоились лишь отдельных карт). На протяжении девяти миссий два героя, Алексей Кузнецов и Виктор Смирнов, превращаются из учащихся техникума в боевых офицеров. Впереди у них оборона Москвы, штурм Зеловских высот, пребывание в отряде штрафников и даже поход за линию фронта. Разнообразие походное – нам и в самом деле не дают соскучиться, постоянно заставляя попадать из переделки в переделку. То отбиваем атаки несметных полчищ нацистов и ведем в бой десятки советских солдат, то спасаемся из плена при помощи небольшого отряда партизан, то в компании нескольких парней пытаемся миновать заграждения перед позициями противника да не попасть под луч прожектора, сдобренный пулеметной очередью. Задания еще и меняются по ходу дела – бывает, в пределах одной карты приходится и защищаться, и наступать. А так как врагов больше, чем раньше, помните о прямом управлении. Ведь хотя искусственный интеллект подчиненных обычно справляется с обязанностями, иногда он забывает раздать приказы. И тогда какой-нибудь хитрый артиллерийский расчет обязательно устроит перекур, пока вокруг кипит жаркий бой.

Из прочих нововведений отметим удобный и легко поддающийся настройке интерфейс, плюс систему подкреплений в одиночной игре. Будете выполнять приказы командования и толпами косить наглых фрицев – сможете вызвать на помощь отряд автоматчиков, зенитку или даже Т-34, «рабочую лошадку» Красной (а затем и Советской) армии.

А главным минусом «Братьев по оружию» является рейтинговая система в мультиплеере – слишком уж она добра к любителям нечестным путем улучшить свои показатели. Но это разработчики обещали исправить в ближайшем будущем. А нам с вами пришла пора отправляться на опушку леса, где так славно поют птички, еще не знающие, что скоро их трели заглушит рев моторов – вражеские танки пойдут в атаку. Атаку, которая станет для них последней, но позволит умереть красиво, подтвердив: перед нами одна из лучших стратегий о самой великой войне в истории Земли. СИ

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Bethesda
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Bethesda
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/oblivion_gold

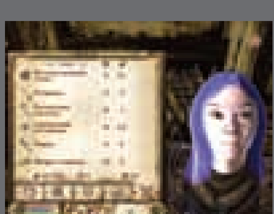
Зная, как отечественные геймеры порой неласково встречают локализации, нельзя без уважения отнестись к намерению «1С» усовершенствовать уже выпущенный продукт. Похвально, что вопреки выражению «лучшее – враг хорошего» локализаторы обновили не только версию игры, но и перевод, а заодно подарили обширному населению Тамриэля русские голоса. Но неблагодарные фанаты уже успели притерпеться ко всем неровностям предыдущего перевода. Ошибки вроде неверного транскрибирования имен и географических названий вошли в классический канон и въелись геймеру в подкорку. Неудивительно, что энтузиасты требуют вернуть обратно привычные ориентиры и даже клепают потихоньку патчи, возвращающие все «на круги своя». Увы, и новая версия не свободна от ошибок, обычных при адаптации текстов с фэнтезийными именами – некоторые персонажи говорят о себе и других не в том роде, да еще иногда и голосом человека противоположного пола. А указатели на перекрестках по всему Сиродилу, направляющие нас в Кватч, отражены зеркально.

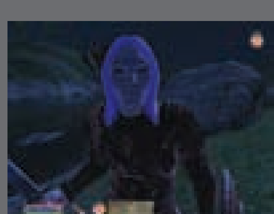
РЕЗЮМЕ

Основная игра, дополнения Shivering Isles и Knights of the Nine в одной коробке. Плюс обновленный перевод и русские голоса.



1





GEARS OF WAR

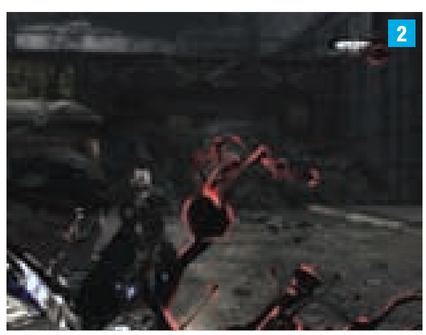


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Gears of War
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Epic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/gears_of_war

Главный герой Gears of War крут настолько, что крутизна эта прямо-таки брызжет из него, оставляя на земле черные маслянистые лужи. Чтобы не потерять ни капельки, локализаторы решили не переозвучивать игру, оставив Маркусу Фениксу, а также всем его друзьям и врагам оригинальные голоса. Тексты, впрочем, переведены – в порядке и содержание, и шрифты.
В Gears of War нет спецспособностей, нет нашептывающих псевдофилософский сюжет аудиодневников. Только несколько квадратных парней, методично чистящих рожи монстрам. Спрячься в укрытие, высунься, подстрели врага. Интересные отвлечения бывают, но довольно редко, хотя и сама кампания (проходить которую можно в одиночку или вдвоем) не такая уж и длинная. PC-версия отличается от иксбоксовской дополнительной главой, редактором уровней, новыми мультиплеерными картами и режимами игры. К сожалению, сервис Live в России пока не запущен, но код для сетевой игры в коробке на всякий случай есть. Да и по локалке сразиться можно без проблем.

РЕЗЮМЕ

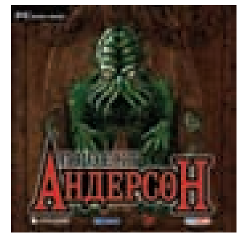
На Xbox 360 в 2006 году это был отличный шутер. На PC в 2008 – просто неплохой.



2



ПРОЕКТ «АНДЕРСОН»

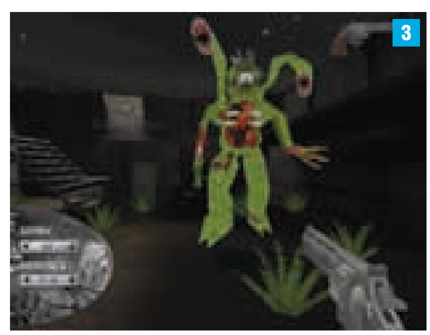


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Robert D. Anderson and the Legacy of Cthulhu
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWooD
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-Паблишинг»
РАЗРАБОТЧИК: Homegrown Games Austria
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.russobit-m.ru/catalogue/item/proekt_anderson

Очередной артефакт нашего дайджеста. Игра разработана под руководством коммьюнити-менеджера компании JoWooD Иоганна Эртла, он же сыграл главную роль – детектива Роберта Андерсона, пытающегося раскрыть тайну своего прошлого в родовом поместье, полном нацистов, скелетов, зомби, медсестер с перепутанными ногами, и других ужасных монстров из стандартных наборов, которые можно докупить к программе FPS Creator всего за 16 с половиной евро. Изредка попадаются и самолепные ктулхи, похожие на ожившие рисунки детей любимого Чуковским возраста «от двух». Цепляние за стены и застревание в проходах прилагаются. Локализация сделана без особых изысков – один голос и субтитры, иногда герой говорит то по-немецки, то по-английски, однако в целом перевод будет, пожалуй, даже получше самой игры. Сюжетных завихрений в «Проекте» преизрядно, а вот игровой процесс хромает на обе ноги, как та несчастная медсестра. Купить «по приколу» можно, но лучше подождать, пока игра окажется в корзинке с уцененкой.

РЕЗЮМЕ

Без участия Ктулху разработка не обошлась. Очень похоже, что проект делался не руками, а щупальцами.



3



GHOST IN THE SHEET. ТЕРРИТОРИЯ ПРИЗРАКА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Ghost in the Sheet
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Tri Synergy
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Cardboard Box
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=ghostinthesheet



Как видно из названия, авторы – вполне современные люди. Они в курсе модной тенденции примазываться к громкому имени. И, как всегда бывает в подобных случаях, на поверку их творение оказывается ничем иным, как приключением подвида «квест». Удивительно одно – слово «русский» приставить не получается, ибо создатели – поляки. Впрочем, для игры это плюс. Польское чувство юмора, оказывается, куда более умеренное, а потому сюжет весьма оригинален и гэгов с культовыми названиями в нем всего два. Нас ждет история о внезапно скончавшемся Главном Герое, ставшим привидением. Демонический Хозяин призывает его и отправляет расследовать некий сбой в работе таинственной фабрики «Омега». Локализаторы старались от всей души. Таких проникновенных голосов не хватает какому-нибудь блокбастеру класса «А». Борис Репетур, как всегда, прекрасен, Влад Копп тоже. В списке актеров вообще только звездные имена. И вот на фоне труда этих «зубров» старания самих разработчиков выглядят… ну скажем так, немного наивно.

РЕЗЮМЕ

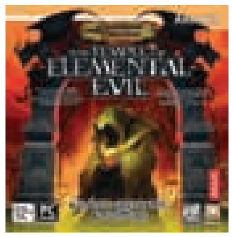
Короткая, но весьма поучительная история о жадности, власти и роли божьих коровок в посмертном существовании человека.





THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL: A CLASSIC GREYHAWK ADVENTURE

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: The Temple Of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Troika Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 700 МГц, 128 RAM, 16 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=437

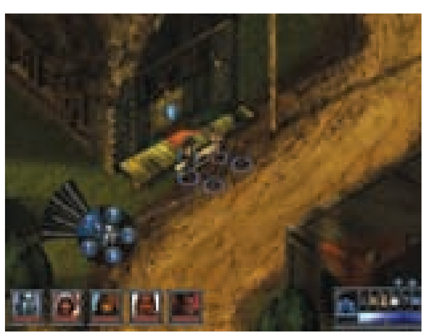


Фиксированная камера, глазами которой геймер глядит на храм Первородного Зла и окрестности, неумолимо свидетельствует: D&D в редакции 3.5 изобретена в те далекие годы, когда плоский мир, лишь слегка оживленный трехмерными объектами, считался вершиной графических красот. Игру выпустили вслед новой версии правил, и в том, что касается их выполнения – она на высоте. Но и недостатки скрываются ровно в том же – вся сила подобных «небольших заварушек для упертых приключенцев» в кооперации с товарищами и вдохновенном бодании с мастером, а здесь вместо этого бездушный перебор случайных чисел… Примерно с такими настроениями, вероятно, приступили к работе локализаторы, и выдали неровный перевод, в котором, например, одну даму называют то принцессой, то герцогиней, зато завязка для партии злых переведена с большим тщанием. Главное меню выполнено скучным, неаккуратным шрифтом. Для полноты картины под названием «Минимум потраченных усилий» переозвучивать игру не стали.

РЕЗЮМЕ

Текущая редакция подземельно-драконьих приключений во всем блеске и нищете.





AGON: ПОТЕРЯННЫЙ МЕЧ

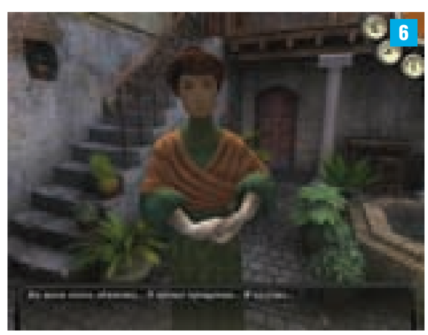
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Agon: The Lost Sword of Toledo
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Kalypso Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Private Moon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1942

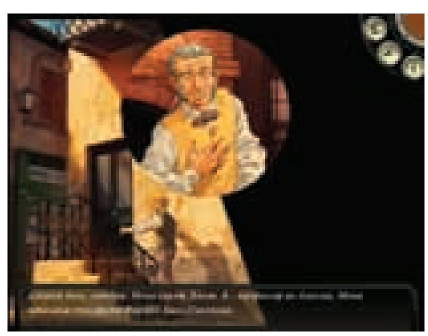


Четвертая глава приключений профессора Ханта, продающихся в Интернете по частям. У нас с онлайн-покупкой игр пока неважно, поэтому русская версия вышла на диске. Профессор ищет хранителей мистической игры-головоломки Агон, решая по пути загадки попроще. Локализация оставляет смешанные чувства. С одной стороны, текст переведен толково, подобран пусть и стандартный, но не выбивающийся из антуража шрифт. С другой, надписи на кнопках меню в правом верхнем углу экрана никто перевести не удосужился. Конечно, бывалый геймер и без подсказки знает, что такое «Inventory» или «Files», но игра рассчитана, скорей, не на прожженного игролюба, а на его впечатлительную тетушку: завязка весьма напоминает дамский роман. Локализаторы упустили еще один момент – озвучку. Оставить оригинальную было плохим решением. Во первых, звук какой-то неровный, что само по себе не очень хорошо. Во-вторых, венгерские корни проекта дают о себе знать. Даже если вы не геймер, а его тетушка, не заметить деревянные, бесцветные голоса вы не сможете.

РЕЗЮМЕ

Классическое приключение: немного экзотики, немного детектива и чуть-чуть мистики.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Что означает фраза «Ктулху фтагн»?
1. «Ктулху, вставай!»
2. «Ктулху спит».
3. «Услышь меня, о Ктулху!»

2. Англоязычным названием игры «Черный Оазис» было:
1. Midnight Nowhere
2. Black Dawn
3. Dusk 11

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 5 апреля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 05/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 02(251)

Владимир Жуковень (г. Минск)

Правильные ответы
– (2) в 1986 году
– (2) в 1931 году

1 Делать уродцев и уродок в Oblivion по-прежнему проще, чем красавцев и красавиц.

2 Думаете, про брызжущую крутизну мы завернули для красного словца?

3 Одно из немногих чудищ, которое авторы явно смоделировали сами.

4 Сюжетные сцены изображаются вот такими комиксами. Художественное решение заставок «Проекта "Андерсон"» кажется нам более удачным.

5 Радиальное меню весьма удобно, но варианты тактики могут вызвать некоторую растерянность у неосведомленного игрока.

6 Дизайн персонажей не вполне реалистичный, но очень приятно стилизованный. По сравнению с предыдущими сериями прогресс налицо.

Дайджест РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ

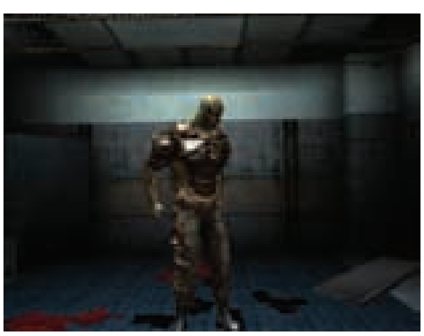
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ
Территория тьмы
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
shooter.first-person
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Orion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD, 1 DVD + 1 CD (подарочное издание)
ОНЛАЙН:
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=307



Вот так и убеждаешься, что в играх тоже есть свои «законы жанра». Это вот, например, шутер, скроенный по лекалам квеста. Играя за солдата-мутанта Горина, то и дело приходится отвлекаться от низведения врагов и чесать в затылке – какую из суперсил применить. Всюду триггеры, противники возникают буквально из воздуха. Стрелять враги, кажется, умеют только по прямой и прицелиться себе под ноги неспособны. И еще одно роднит происходящее с adventure. Всего в игре два героя, и Горин, играть за которого придется с самого начала, не умеет пользоваться оружием, бедолага (ногти мешают, наверное). Ему позволено только дубасить противников кулаками да швырять в них заботливо разложенные тут и там контейнеры. С сюжетной точки зрения игра – развитие идей «Черного Оазиса», над которым коллектив Orion трудился еще в составе «Сатурн-плюс». Недалекое будущее, вирус, город в кольце войск. В подарочное издание дополнительно входят постер, бандана, комикс и диск с саундтреком к игре. Приятного прослушивания!

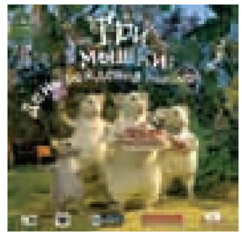
РЕЗЮМЕ
Неожиданное возвращение в мир «Черного Оазиса». Квестошутер от создателей нетленки «Обитаемый остров: Чужой среди чужих».





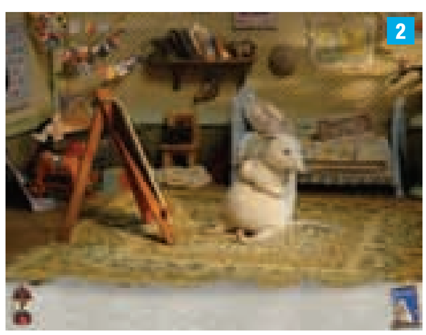
ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ. ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ МОРСКОЙ КРЫСЫ

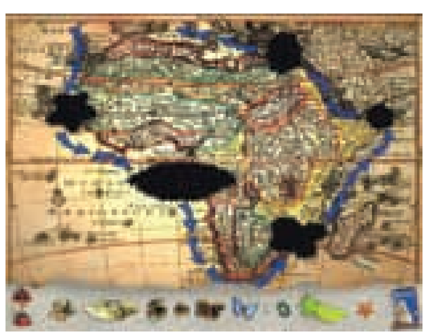
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Три маленькие белые мышки. День рождения морской крысы
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
adventure
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН:
www.nd.ru/mice



Вторая история о маленьких белых мышках начинается в точности как первая – благородное семейство Морзел сидит за столом и пьет чай. Правда, после этого чаепития бежать, как в прошлый раз, никуда не придется. Предстоит «всего лишь» в срочном порядке провести празднование тетушкиного юбилея, о котором все почему-то забыли. Мама-мышь кинется печь пирог, ее дочь Марта будет делать подарок, сын Нельсон устроит у тетушки в комнате уборку, а игрок будет всем им помогать. И заодно разоблачит таинственного хулигана, перемешавшего в доме припасы, карандаши и тетушкину коллекцию ракушек. Вторая часть похожа на первую – те же восхитительные декорации Наташи Фадеевой, многословное повествование Натальи Дубровской и прекрасные голоса актеров. Однако некоторые кадры анимации позаимствованы из предыдущей игры, и этого нельзя не заметить. Возможно, основная аудитория – дети, и не обратит внимания, но взрослым, которым тоже нравятся сказки, грустно видеть первые признаки экономии.

РЕЗЮМЕ
«Мышки» остаются одним из лучших детских сериалов, представляющим определенный интерес и для взрослых.





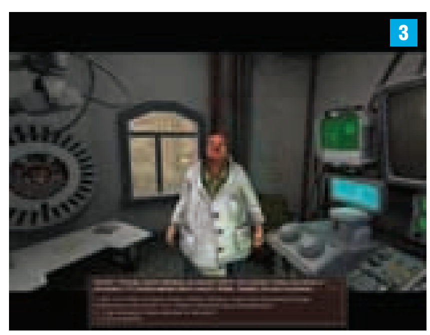
ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ЗЕМЛЯНИН

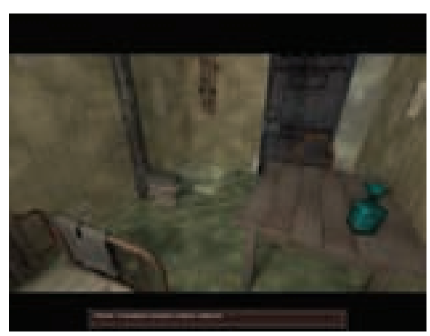
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Обитаемый остров: Землянин
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
adventure.first-person
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Step Creative Group
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
ru.akella.com/Game.aspx?id=237



Творчество братьев Стругацких – благодатная почва для российского игропрома. Уже третий проект воссоздает на мониторе неприветливую атмосферу планеты Саракш. В точности как в восточном анекдоте про «воду от воды, в которой варился заячий суп», атмосфера раз от разу все жиже. «Землянин» больше похож на предыдущий проект Step Creative Group, римейк «Звездного наследия», из которого выкинули специфический «боевой режим», чем на приключения Максима Каммерера. Дежавю почти полное, вплоть до того, что начинаются эти две игры абсолютно одинаково. Вместо морально-философских терзаний героя нудные задачи «собери атомную бомбу, чтобы подорвать лежащий поперек дороги пень». Вместо великолепных пейзажей «Наследия» – скудные картинки, разительно не соответствующие описаниям из добавленного в дневник героя оригинального текста романа. Даже несмотря на то, что текст основательно урезали и подчистили. Забавные головоломки попадаются, но одно это обстоятельство неспособно скрасить происходящее на экране.

РЕЗЮМЕ
Вопрос «Что интереснее – читать «Обитаемый остров» или играть в него?» по-прежнему остается открытым.





1 Без суперсил сейчас в шутерах никуда. Вот и у Горина есть не только ночное зрение, но еще и тормозилка времени. А еще он умеет высасывать жизнь из врагов, прямо как Каин из нашего предыдущего дайджеста!

2 В список пропагандируемых мышами добродетелей умеренность в еде явно не входит.

3 Под этой маской, без сомнения, скрывается морда артанга.



СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ
ОФИЦЕРЫ
1939 – 1945
ВЕЛИКАЯ ВОЙНА. ВЕЛИКИЕ ГЕРОИ. ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА.
ОБНОВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ВКЛЮЧАЕТ:
• Возможность игры за Советский Союз
• 8 карт многопользовательского режима
• Три уровня сложности
• Улучшенный интерфейс
• Оптимизированный движок
© 2008 «GFI». All rights reserved. © 2008 «Бестией». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
РЕКЛАМА

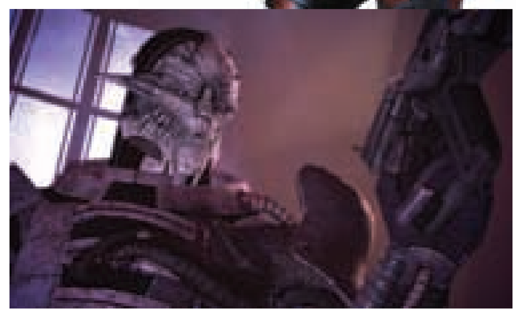


Престон Ватаманюк (Mass Effect)









Ролевой блокбастер Mass Effect уже успел поразить воображение владельцев Xbox 360, а вскоре игра появится и на PC. Чтобы владельцам компьютеров было не так скучно ждать ее, мы попросили работников BioWare рассказать кое-что о своей работе над проектом.

? Привет! Не могли бы вы для начала представиться и немного рассказать о своей работе в BioWare?
Меня зовут Престон Ватаманюк, над Mass Effect я работал в должности ведущего дизайнера.

? Сколько времени заняла разработка Mass Effect? Трудно ли было прописывать новый, да к тому же такой большой и сложный мир с нуля?
На весь процесс ушло почти четыре года. Мы начали работу над проектом небольшой группой, которая в основном занималась сюжетом. Постепенно к нам присоединялись новые сотрудники, и вместе с ними проект получал новые сюжетные подробности, идеи для игрового процесса, иллюстрации. Все это постепенно становилось одним целым.

? Mass Effect – уже не первая «космическая опера» в исполнении BioWare. Насколько велико оказалось влияние уже знакомой вам вселенной Star Wars на новый проект? И как вы думаете, возможно ли в данном случае разработать подобную игру, ни в чем не соприкасаясь с детищем Лукаса? Были ли у вас какие-то другие источники вдохновения?
Думаю, создание «космической оперы» без ссылок на Star Wars – задача осуществимая, но очень непростая, так как фильмы и вселенная в целом стали основой для очень многих произведений в жанре sci-fi. Конечно, у нас были и другие примеры для подражания, например, «Бегущий по лезвию», «Гнев Хана» и некоторые другие книги и фильмы.

? Некоторым пользователям боевая система показалась чересчур экшен-ориентированной. Почему было принято сделать ее именно такой? Вы сами остались довольным тем, как она реализована в игре?
Боевая система Mass Effect очень гибкая, и это делает ее по-настоящему уникальной. Пользователи могут настраивать ее под собственные нужды, превращая игру в динамичный шутер или командный боевик с тактическими элементами. Все зависит от того, как часто вы используете экран команд, назначая персонажам те или иные действия.

? По сравнению с KOTOR и Jade Empire сражения в Mass Effect стали заметно сложнее – это сознательный шаг в сторону хардкорной аудитории
Мы хотели сделать Mass Effect доступной для каждого игрока, в независимости от опыта. Поэтому, если кому-то хочется пройти до финала, не испытывая затруднений с противниками, всегда можно установить уровень сложности Casual. Ну, а для тех, кому хочется проверить себя на прочность, есть Hardcore и Insanity.

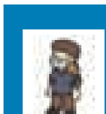
? Раз уж зашла речь о сражениях и боевой системе – каким классом героя вы сами предпочитаете играть? И кого из других персонажей чаще других берете в команду?
Я проходил игру за все шесть классов, но мои личные предпочтения на стороне Инженера. Мне нравится необходимость принимать тактические решения, что как раз и требуется при игре за этот класс.

? Многие журналисты и игроки жалуются на заметное подтормаживание графики в Mass Effect. В чем причина, неужели в BioWare сумели достичь потолка возможностей Xbox 360?
Мы намеревались сделать визуально безукоризненную игру – для чего, разумеется, потребовалось задействовать все ресурсы «железа». Работая над проектом, мы узнали много нового о передаче данных, использовании памяти и некоторых других особенностях Xbox 360. Мы хотели дать игрокам полную свободу действий – ходи, где и когда хочешь, носи любую броню, пользуйся любым оружием. Конечно, такие вещи превращают обработку графики в очень трудоемкий процесс.

? Не возникало ли проблем со сравнительно малым объемом DVD9? Ведь сегодня многие разработчики говорят, что нуждаются в более емком носителе информации?
Для Mass Effect у нас было множество грандиозных идей, и, к счастью, большая их часть попала в игру. Это непросто, запихнуть все разом на один диск, но у нас фантастические программисты, они отлично знают, что и как делать. Они сотворили настоящее чудо, если вспомнить, насколько велика игра, какие там объемы графики и звука.

? Каковы шансы увидеть продолжение Mass Effect на Xbox 360? Что изменилось после приобретения BioWare и Pandemic издательством Electronic Arts – может быть, вам предложили заняться новыми проектами (если так, то какие из них мы сможем увидеть в ближайшие год-два)?
Мы работаем над продолжением Mass Effect, так как проект со временем должен стать трилогией. Что до нашего сотрудничества с Electronic Arts, то нам дали возможность делать то, что мы умеем лучше всего – разрабатывать игры, поэтому в действительности изменений не так уж много. В данный момент мы работаем над проектом Dragon Age, новый игрой о Сонике для Nintendo DS, наша студия в Остине занимается игрой в жанре MMO, плюс есть еще несколько проектов, которые мы пока не анонсировали. Dragon Age и Sonic станут следующими после Mass Effect играми.

? Можете ли вы сказать что-то конкретное о дополнительном контенте для игры? Рэй Музыка ранее заявлял, что BioWare будет выкладывать на Xbox Marketplace новые эпизоды, чтобы заполнить информационные «пробелы» между оригинальной Mass Effect и ее сиквелами. Эти планы по-прежнему в силе?
Мы пока не можем сказать ничего определенного о дополнительных эпизодах, но мы над ними действительно работаем. Новый контент позволит игрокам увидеть и узнать о мире Mass Effect еще больше. СИ



Автор:
Red Cat
redcat@gameland.ru



РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.
RACING:
ФАКТОР СКОРОСТИ
IMAGE SPACE INCORPORATED
gfi
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
QUATTRORUOTE
АВТО МИР
© 2008 Image space Inc. All Rights reserved. The rfactor and isi logos are trademarks of Image space Incorportated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY Made in the U.S.A.
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бестией». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

АРКАДА
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

OTOMEDIUS

В Европе стрелялки, вроде Ikaruga и Otomedius, встречаются нечасто. Кроме независимых разработчиков, скроллшутерами здесь никто толком не занимается, и широкая публика о таких играх почти ничего не знает. А уж автомат с Progear, Espgaluda II или Mushihime-sama найти в России просто нереально. В Японии, как обычно, все наоборот – разработчики ретро-жанр активно поддерживают и каждый год выпускают все новые автоматы.

Конечно, именно в Японии и родились самые популярные сериалы жанра. Gradius, TwinBee и R-Type впервые появились как раз в японских аркадах, а на домашние приставки попали намного позже. И хотя теперь на консолях такие игры найти непросто, автоматы с ними продолжают пользоваться популярностью. За последние двадцать лет изменилось в скроллшутерах не так много. Разве что на смену суровым пилотам космических кораблей пришли анимешные девочки, а количество пуль на экране увеличилось вместе с мощностью кабинетов. Для стрелялок новой школы даже появился специальный термин «bullet hell». Палят в них так активно, что среди огня иногда не получается найти свой корабль. Труднее, меж тем, процесс не стал: точки, в которых засчитывается попадание в героя, уменьшились в bullet hell-шутерах до пары пикселей.
Otomedius, новая аркада от Konami, пошла классическим путем. Шквального огня соперники не ведут, но и от их пуль увернуться не так просто. Как видно из названия, игру авторы подают как идейное продолжение Gradius. Главные особенности сериала действительно остались на месте, но внешний вид его значительно изменился. Впрочем, не в первый раз – над перестрелками Gradius авторы успели посмеяться еще в Parodius. Только там вместо звездолетов были забавные зверушки, а здесь – симпатичные девушки с пышными формами, которые на всех этих Vic Viper'ах сидят. От веяний времени все-таки никуда не деться.
Основных персонажей в Otomedius трое, но по ходу игры можно открыть и секретных пилотов. Разработчики устроили самый настоящий девичник – легко одетые барышни сидят даже за пультами управления гигантских боссов. За дизайн персонажей в ответе Ёсидзаки Минэ, автор популярной манги Keroro Gunsou. Нетрудно догадаться, что предприимчивые сотрудники Konami тут же превратили его девушек в

1


Разработчики устроили самый настоящий девичник: легко одетые девушки сидят даже за штурвалами гигантских боссов.

2


3


СКОРЕЕ В НОМЕР!

В последних числах января прошла ATEI, лондонская выставка аркад. Из новинок показывались гонка Sega Race TV, Manic Panic Ghosts, играть в которую нужно с помощью молоточков с датчиками движения, и Wacky Races, простенький автомат в стиле Mario Karts. В очередной раз публике дали попробовать Tekken 6, Blazing Angels, Primeval Hunt и Silent Hill Arcade.



ХОЧУ!

Пока автомат за пределы Японии не выбрался, да и шансов у него на это не много. Совет у нас, как обычно, только один – идите пешком на остров Хонсю и играйте сколько душе угодно. Или подождите консольный порт. Хотя авторы ничего подобного и не анонсировали, со своим сенсорным экраном Otomedius просто просится на DS.



4



раскрученный бренд. Теперь у них есть и свои линейки фигурок, и подушки, и брелоки, и даже небольшой комикс.
Дизайну героев в современных скроллшутерах уделяется особенно много внимания, а вот оригинальным геймплеем похвастаться могут далеко не все: большинство bullet hell-шутеров механики используют совершенно одинаковые. Интересные особенности Otomedius, пришедшие еще из прошлых частей сериала, выглядят на этом фоне весьма привлекательно. Как и раньше, улучшения для корабля не выпадают из врагов случайным образом, а аккуратно выбираются самим игроком. Все апгрейды здесь указаны на шкале в нижней части экрана: «ускорение», «ракеты», «двойной огонь», «щит» и прочие. На собранные от взорванных врагов монеты можно купить для корабля любое из этих улучшений, но чем полезней они, тем дороже обходятся. Игрок может либо понемногу развиваться, приобретая дешевые апгрейды, либо пойти ва-банк и начать копить на самое мощное орудие. Вот только со смертью героя все преобразования корабля обнуляются, так что рисковать лишний раз не стоит. Такая механика – главная фишка Gradius, Parodius и Otomedius.
Нововведения свежей серии тоже выглядят весьма интересно. Главная особенность в том, что экран, на котором и разворачивается все действие, – сенсорный. Используется он не только для выбора пунктов меню, но и в ходе некоторых атак. Игрок в них должен указывать на врагов, дотрагиваясь до них рукой. Еще одно новшество – онлайновый компонент. Автомат поддерживает систему e-AMUSEMENT, которая работает во всех аркадах Konami. В нее записываются не только рекорды, но и апгрейды кораблей. Кроме того, в Otomedius можно устраивать чемпионаты и многопользовательские соревнования. Впрочем, если шутер и переедет когда-нибудь в Россию, большей части этого она неминуемо лишится.
В отличие от оригинальной Gradius, новая игра намного дружелюбней относится к новичкам. Герои здесь не умирают от одного попадания, и первые уровни можно без проблем пройти на одном-единственном жетоне. Но хардкорным геймерам расстраиваться не стоит – ближе к концу действие становится весьма напряженным. Как и в большинстве современных скроллшутеров, графика в Otomedius оказалась самым слабым местом – подобную картинку потянула бы и Nintendo 64. Но со своим делом графика справляется – враги получаются яркими и необычными, а пули заметны на блеклом фоне.
Человек, знакомый с жанром, ничего революционного в Otomedius не найдет, но яркие герои Ёсидзаки Минэ и наследие старых игр Konami, делают Otomedius одним из самых интересных скроллшутеров последнего времени. СИ

1 Ну как можно пройти мимо автомата с таким оформлением!

2 На героинь можно полюбоваться и в самой игре.

3 Некоторые уровни буквально цитируют локации из Parodius.

4 Как видите, от самолета в Otomedius остались только две палочки с двигателем – прелести героини не закрывает ничего.

5 Графика в скроллшутерах давно не поражает, и Otomedius в этом плане не стал исключением.

6 Экран у автомата не большой, но картинку он показывает очень четкую.

Главная особенность игры – сенсорный экран, который используется в ходе некоторых атак.

5



6




ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА
СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ
РЕКЛАМА


Tom Clancy's
RAINBOWSIX
VEGAS2
PC
DVD
gfi
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT

НОВОСТИ MMORPG

1


2


3


4




Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Dofus: истребить всех крутых геймеров

Hardcore'ов отправят умирать на специальный сервер.

Разработчики из французской Ankama Studio порадовали почти шестимиллионную армию фанатов своей 2D tactical MMORPG Dofus информацией о важном изменении в развитии игры.

В марте этого года откроется первый hardcore PvP-сервер – Heroic Server. На этом сервере скорость получения опыта у персонажей, а также выпадающее из монстров вознаграждение будут в 2-3 раза выше, чем на обычных серверах. Платой за быстрый рост станет «постоянная смерть» (permadeath). Если вас убьют во время PvP или выполнения квеста, вернуться в игру тем же героем не удастся. Единственная награда владельцу погибшего персонажа выглядит чисто символической. Если его герой входил при жизни в сотню самых прокачанных персонажей сервера, то его тело подлежит вечному хранению на Кладбище Героев (Cemetery of Heroes).

На Heroic Server будет работать и еще одна дьявольская задумка разработчиков. Если вас убьет монстр-NPC или другой игрок, то он получит абсолютно все ваши вещи.

Напомним, что в отличие от большинства MMORPG, бесплатная Dofus использует технологию Macromedia Flash: сражения осуществляются в пошаговом режиме с расходованием очков действия. События, происходящие на сумасшедшем Heroic Server, будут освещаться в отдельном разделе сайта.

2 Tales of Pirates: ждем Sacred War

Оставшиеся в живых получат неплохие награды.

IGG анонсировала высокоуровневую карту Sacred War, которая будет активирована одновременно с выходом следующего обновления к пиратской Tales of Pirates (**top.igg.com**).

PvP-поединки на Sacred War происходят между двумя противоборствующими сторонами (выбор при входе на карту) и жестко регламентированы: персонажи уровней от 45-го до 65-го сражаются в своей «весовой категории»; так же и могучие герои уровня 65+ смогут вызвать на бой только себе подобных. В одном сражении может участвовать до 90 персонажей.

У каждой из сторон имеется своя база, но в любом случае за необходимые ресурсы придется воевать. Не запрещена на Sacred War и обычная прокачка – есть квесты и NPC-боссы. Игроки должны позаботиться о наличии Life and Death token, которые обмениваются на очки опыта и понадобятся для прохода на карту. Выжившие на Sacred War получат призы и почетные звания.

3 The Saga of Ryzom: расставание не за горами…

Состоятся ли похороны на этот раз?

На официальном форуме The Saga of Ryzom развернулось обсуждение печальной новости, сообщенной GameForge Germany, нынешним владельцем MMORPG, – вопроса о закрытии игровых серверов в самое ближайшее время. Первой «жертвой» стал европейский сервер Arispotle – по решению GameForge он уже закрыт и не будет перезапущен в обозримом будущем.

Энтузиасты The Saga of Ryzom пытаются сохранять оптимизм: мол, закрытие серверов – процесс не мгновенный, а потому остается шанс найти многострадальной игре нового владельца.

Напомним, что это уже четвертая попытка закрыть The Saga of Ryzom, которой этой осенью должно было бы исполниться четыре года.

На случай самого печального развития событий всем поклонникам The Saga of Ryzom предложено использовать для общения «запасной аэродром» – интернациональный форум по адресу **arispotle.yubovision.fr**.

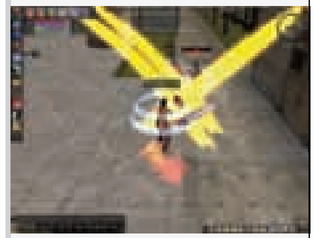
4 IT Territory обогнала Исландию

Пять миллионов человек выбрали русские MMO-игры.

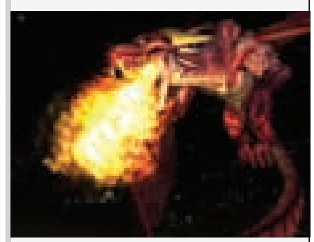
Компания IT Territory (**www.it-territory.ru**) заявила о серьезном достижении – в январе 2008 года суммарное количество зарегистрированных пользователей ее проектов превысило 5 миллионов человек. Похоже, это абсолютный рекорд для онлайновых проектов российских издателей.

Напомним, что за четыре с половиной года существования IT

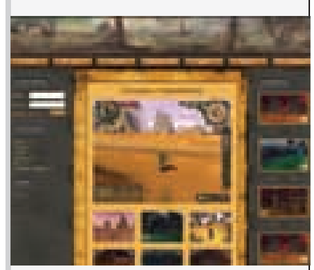
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Малазийская myRosso объявила о выходе пятого дополнения к Ran Online (ran.myrosso.com). Изменения не так уж и велики – теперь при создании персонажа наконец-то можно выбрать его пол, также добавлены новые костюмы и прически. Релиз EP5: The Evolution сопровождался двумя примечательными событиями: запуском нового англоязычного сервера Hokkaido со скоростью набора XP, в три раза больше предыдущих показателей, и проведением конкурса красоты среди женской половины игроков Ran Online.

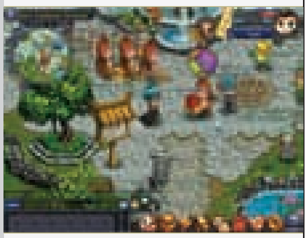


Codemasters выпустили очередное контентное обновление для европейской версии Dungeons & Dragons Online (www.ddo.com). Module 6: The Thirteenth Eclipse принес в игру немало нового – планка уровня персонажей поднята с 14 до 16, добавлено полтора десятка заклинаний, открыт доступ в The Twelve (новый район города), появились новые монстры, шесть подземелий и одна зона (The Vale of Twilight Wilderness).

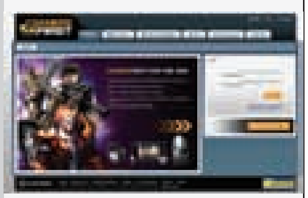


GDTeam и PIPE studio открыли тестовую версию сайта постапокалиптической 8th Day (8thday.ru), широко анонсированной на «Игромире 2007». Пока тут можно найти описание мира, в котором игрокам предстоит сражаться с последствиями глобальной катастрофы, скриншоты существующей демоверсии и промо-ролик проекта.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Администрация Elf Online (elf.happymmo.com) утвердила время прохождения осад – с 19:00-20:00 (GMT-5) каждый вторник, среду и субботу. Главам гильдий разрешено подавать заявку на несколько штурмов сразу и, соответственно, если повезет, оккупировать несколько городов одновременно. Как и положено, в казну гильдии, захватившей город, попадает существенная часть налогов, собранных в захваченной локации.



K2 Network объединила пять бесплатных проектов в рамках одного сайта. Новый портал, названный GamersFirst (**www.gamersfirst.com**), открывает доступ к четырем MMORPG (Knight Online, Global MU Online, Red Stone, Sword of the New World) и одной tactical MMOFPS War Rock. У пользователей GamersFirst теперь есть возможность приобретать виртуальную валюту, которую можно расходовать во всех играх K2 Network, использовать для торговли единый рынок (Marketplace), а также управлять всеми игровыми аккаунтами из одного места.

Клинт Ворли (Clint Worley), продюсер Everquest I (everquest.station.sony.com), опубликовал открытое письмо к игровому сообществу, в котором заверил, что восьмилетняя MMORPG жива и развивается. Аргументы Ворли таковы: последний add-on Secrets of Faydwer был тепло встречен игроками, разработчики вовсю трудятся над следующим дополнением (выйдет, скорее всего, через год), 2008 год пройдет под флагом многочисленных игровых событий и конкурсов и так далее. Тем не менее, бочка меда не обошлась без ложки дегтя – администрация внимательно следит за заселенностью серверов и прибегнет к их слиянию, как только в этом возникнет необходимость…



5

Territory выпустила 13 онлайновых проектов, среди которых многие успешные браузерные MMORPG Рунета: «Легенда: Наследие Драконов» (**www.dwar.ru**), «Территория» (**www.territory.ru**), «Троецарствие» (**3k.mail.ru**), «Запределье» (**www.farlands.ru**). Отличительная особенность игр этой компании – это единая регистрация на игровом портале Playit.ru, которая открывает геймеру доступ ко всем проектам.
«По численности и сплоченности наше community теперь не уступает небольшому европейскому государству, а Исландию и Андорру, например, мы уже обогнали», – говорит генеральный директор компании IT Territory Владимир Никольский. Одним из важных событий прошедшего года стало объединение четырех крупных компаний, в том числе и IT Territory, в холдинг – Astrum Online Entertainment. Компании, которые были конкурентами, стали партнерами в достижении следующей, вполне обозримой и амбициозной цели – 10 миллионов зарегистрированных пользователей в 2008 году.

5 2Moons готовится к приему европейцев…

…а Азия и США уже наслаждаются этой MMORPG.

GameTribe сообщила, что 22 февраля стартовал закрытый бета-тест 2Moons – европейской версии корейской free-to-play 3D MMORPG/FPS Dekaron. Всем, кто хотел бы попробовать именно эту версию 2Moons на стадии тестирования, стоит попытаться зарегистрироваться на официальном сайте (**www.gametribe.com/gt/games/dekaron/dekaron.jsp**). Шансы у вас велики, поскольку особого ажиотажа там пока не наблюдается. Это неудивительно, так как Acclaim уже довольно давно проводит открытый бета-тест такой же англоязычной версии 2Moons, но «локализованной» для геймеров Северной Америки.
Напомним, что 2Moons позиционируется разработчиками как «игра для взрослых» (18+) с жестким PvP, массовыми боями и хорошо развитой клановой системой. Игроку на выбор предлагается шесть стандартных классов персонажей – от воина и мага, до лучника и лекаря. Отличительная особенность 2Moons/Dekaron – невысокие требования к компьютерному «железу».

6 RF Online Россия: грядут Final Update и Planet Wars

500 избранных «отрывались» в реальной Сеттовой пустыне.

Отечественная Innova systems с помпой отметила день рождения RF Online Россия (**www.rfonline.ru**), первый российский сервер которого был запущен год назад. 26 января компания организовала массовый сбор «старожилов» RF Online в комплексе «Винзавод». Приглашения получили более 500 геймеров из 300-тысячной армии российских поклонников этой бесплатной MMORPG.
Вечеринка проходила в павильоне, обустроенном в стиле Сеттовой пустыни, одной из самых известных локаций игры. После огненного шоу начался официоз – приглашенных приветствовали Геворк Саркисян, генеральный директор Innova Systems, и Ки Су Юн (Ki Soo Youn), вице-президент CCR, корейского разработчика RF Online. Однако больше запомнились слова менеджера проекта RF Online Россия Данилы Стрелкова, обращенные к русскому комьюнити. «Лишь треть игрового мира зависит от контента самой игры, остальные две трети приходятся на жизнь комьюнити, – заметил г-н Стрелков, – именно переживания, контакты, друзья и враги, войны и свадьбы, политические баталии и взаимоотношения гильдий формируют ту неподражаемую атмосферу, которая делает каждый наш сервер уникальным».
Представители Innova Systems также сообщили, что тестирование следующего обновления – Final Update – идет полным ходом, и пообещали вскоре обнародовать точную дату релиза и подробную информацию об обновлении. Кроме этого был показан геймплейный ролик глобального дополнения Planet Wars.
Праздник завершила развлекательная программа: триал-шоу, человек-оркестр Beatboxer VK, брейк-данс-шоу и скретч-сет «Да Буги Крю». СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Pirates of the Burning Sea	http://piratesoftheburningsea.station.sony.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.4
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.3
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.3
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.2
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.2
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.1

Опрос общественного мнения



Бесплатный сыр, как известно, только в мышеловке. Эту истину хорошо усвоили разработчики всех ММО-проектов, не исключая «бесплатных» MMORPG. Всякие излишества, вроде премиального членства или уникального аватара, стоят денег. В итоге расходы геймера, увлеченного онлайновой free-2-play игрой, могут быть заметно больше типичных $10-15 в месяц в коммерческой MMORPG. Взгляните на результаты опроса – налицо две крайности. 52% игроков жестоко экономят, тогда как каждый пятый живет на широкую ногу и отдает разработчикам более 5 000 рублей ежемесячно!

Источник: MMORPG.su, опрошено 1 278 человек



6

LIVE NETWORK CHANNEL

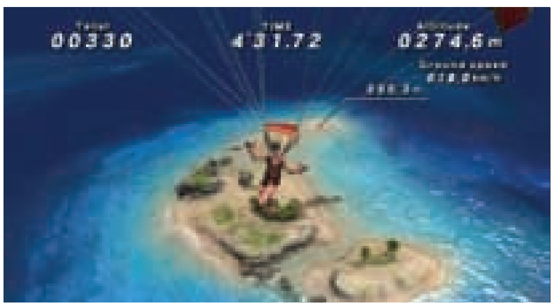
ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Go! Sports Skydiving ★★★★★

PSN ИГРА

Жанр: **sport.skydiving** | Издатель: **SCE** | Разработчик: **Lightweight** | Размер: **457 Мбайт** | Зона: | Цена: **170 руб.** Алексей «3erglinG» Косожихин

Уже очевидно, что Sony решила соорудить для сервиса PSN несколько запоминающихся брендов. Но, если серия PixelJunk смогла выйти с «весьма посредственное» на «выше всяких похвал», то Go! Sports уверенно держит марку «лучше не стоит».
«Пожалуйста, прочтите инструкцию перед началом игры» – так приветствует Go! Sports Skydiving несчастного игрока, решившегося на покупку. И это далеко не последнее испытание мужества, которое ему предстоит пройти. Стоит отметить, что задумка разработчиков была чрезвычайно хороша – в игре нам предстоит управлять парашютистом, выполняющим трюки во время затяжного прыжка. К сожалению, Skydiving не отличается большим выбором режимов игры – их всего два: Formation и Landing. В первом игрок вынужден координировать свои действия с тремя другими участниками команды, принимая участие в составлении различных «фигур», которые предлагает игра (очки начисляются за скорость). Естественно, трюкачить до бесконечности нам не позволят, и в какой-то момент все же придется выпустить парашют (убиться о землю не выйдет – по достижении критической высоты парашют выпускается сам собой, а все набранные очки сбрасываются на ноль). Во втором режиме до дергания за кольцо игрок волен исполнять любые трюки, какие только захочет. А после его ждет долгий и муторный слалом к точке приземления. Бонусов, которые открываются по мере получения так называемых лицензий, в игре очень мало – будто бы и нет их вовсе. По мере прохождения сложность заданий увеличивается: для Formation требуется успевать совершить все больше трюков, а для Landing – приземляться точнее. И если первые задания хоть и с трудом, но выполняются, то на последних уровнях нервы ужасно треплет убогость управления. Режим Formation выстроен исключительно вокруг неотзывчивых гироскопов – наклоняйте и поворачивайте Sixaxis.
К сожалению, в отличие от flOw, этих самых вращений и наклонов игра почти не слушается, и это превращает ее в самую настоящую пытку. Собственно, ничего больше Go! Sports Skydiving нам предложить и не может, и сражение с управлением приедается быстро. В своем текущем виде игра не стоит тех денег, которые за нее просят – хотя она и сумела стать намного лучше Go! Sports Ski.





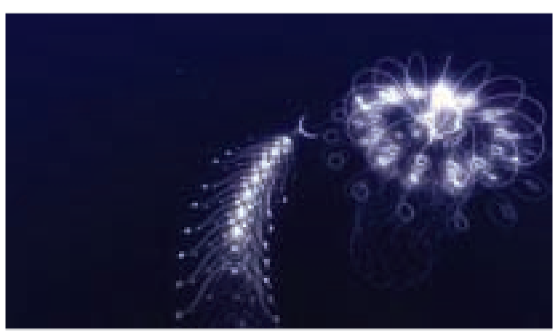
flOw ★★★★★

PSN КЛАССИКА

Жанр: **special.puzzle/action** | Издатель: **SCE** | Разработчик: **thatgamecompany** | Размер: **128 Мбайт** | Зона: | Цена: **170 руб.** Алексей «3erglinG» Косожихин

Впервые появившись весной 2006, flOw – незамысловатая флэш-игра, напоминающая легендарную «Змейку» – вскоре побила все рекорды популярности. Игра демонстрировала не только увлекательный, затягивающий геймплей, но и впечатляющий дизайн, который, к сожалению, был сильно ограничен возможностями флэш-технологий. К счастью, Sony обратила внимание на проект и предложила его разработчикам выгодный контракт. Выгодный прежде всего для нас, геймеров – хоть игра и стала платной, мы получили улучшение оригинала по всем параметрам – вплоть до разрешения в 1080p и звука в THX.
При переходе на новую платформу игровой процесс нисколько не утерял в привлекательности. Управляем мы неким абстрактным существом (коих нам к концу игры станет доступно шесть), пролагающим свой путь к самому дну океана. Каждый класс организмов обладает уникальной способностью – будь то ускорение или скрытность. Для роста ему нужно питаться другими существами – как враждебными, так и вполне безобидными (но от этого не менее увертливыми). К слову, основная прелесть схваток с врагами в том, что как бы сильны ни были противники – подвластное нам существо фактически бессмертно. Будучи полностью «съеденным», организм перемещается на некий подуровень, где достаточно пищи, чтобы слегка восстановить здоровье и вновь ринуться в бой. По пути к глубине встречаются и своеобразные бонусы, позволяющие, например, на время увеличить скорость поглощения невинного планктона. Дойдя, наконец, до дна, подросший «персонаж» перерождается в виде нового существа… и игрок вновь начинает свой путь с поверхности. Управление во flOw заслуживает похвалы. Оно завязано на использовании гироскопов – для перемещения в какую-либо сторону нужно соответствующе наклонить Sixaxis. Однако, в отличие от других проектов, претендующих на «инновационное управление», в данном случае всего за полчаса игрок научится крутить гироскопами как третьей рукой. Стоя у руля процесса эволюции – удовольствие пусть и простое, даже примитивное, но чертовски затягивающее. Игра вас не отпустит, пока не будет покорен каждый клочок наполненного живностью океана!





PlayStation Store

Демоверсии:
- Conflict: Denied Ops, 988 Мбайт
- Turok, 1.13 Гбайт
- Lost Planet: Extreme Condition, 231 Мбайт
- Everybody's Golf World Tour, 615 Мбайт

Дополнения:
- Folklore: add-on bundle 3, 169 Мбайт, $5.99
- Folklore: add-on 5 «Nightmares», «Visions of the Tower», 93 Мбайт, $3.99
- Folklore: add-on 6, 76 Мбайт, $3.99
- Folklore: «Mailion» add-on, бесплатно
- Rock Band: downloadable songs (Coheed and Cambria «Ten Speed (Of God's Blood and Burial)»; Rush «Working Man»; Smashing Pumpkins «Siva»), $1.99/шт.
- Rock Band: downloadable songs (The B-52's «Roam»; KISS «Calling Dr. Love»; Faith No More «We Care A Lot»), $1.99/шт.
- Motorstorm: «Chinese New Year gift» add-on, бесплатно
- Guitar Hero III: Legends of Rock: «Classic Rock Track Pack» add-on, £3.99

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:
- The Spiderwick Chronicles, 630 Мбайт
- Conflict: Denied Ops Multiplayer Demo, 1,1 Гбайт
- Conflict: Denied Ops Sinlgle Player and 2 Player Co-op, 736 Мбайт
- Frontlines: Fuel of War Multiplayer demo, 1.11 Гбайт

Дополнения
- KuF: Circle of Doom: All Sets Combined, 108 Кбайт, 500 MP
- KuF: Circle of Doom: Accessory Packs 1-5, 108 Кбайт/шт., 90-130 MP
- Dark Messiah of Might & Magic: Elements: Exclusive Maps, Classes and Weapons, 151 Мбайт, 400 MP
- Ace Combat 6: CFA-44 Nosferatu Prototype, Tornado GR.4 Raging Shark, F-14D Razgriz и Su-33 Yellow Squadron, 200 MP/шт.
- Ace Combat 6: Su-47 The Idolmaster, 400 MP
- Ace Combat 6: Typhoon UPEO Emblem, бесплатно
- Lost Odyssey: Accessory pack, 1 Мбайт, 200 MP
- Overlord: Raising Hell add-on, 688 Мбайт, 800 MP
- Overlord: Split Screen Pack, 29 Мбайт, бесплатно
- Overlord: Challenge Pack (набор карт для мультиплеера), 34 Мбайт, 400 MP
- Project Gotham Racing 4: Free Challenge Pack, 30 Мбайт, бесплатно
- Project Gotham Racing 4: Premium Challenge Pack, 30 Мбайт, 400 MP
- NBA Live 08: NBA All Star 2008 Pack by Adidas, 37 Мбайт, бесплатно
- Chessmaster LIVE: Calvert Chess Set, 3 Мбайт, бесплатно
- GripShift: Turbo Boost Expansion Pack, 39 Мбайт, 350 MP
- NFS ProStreet: Stage 4 Performance Blueprint Bundle, 172 Кбайт, бесплатно
- GRAW 2: More Guns pack, 15 Мбайт, бесплатно
- Rock Band: downloadable songs (The Clash «Complete Control»; The Police «Truth Hits Everybody»; The Ramones «Teenage Lobotomy»), 57 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: downloadable songs (The B-52's «Roam»; KISS «Calling Dr. Love»; Faith No More «We Care A Lot»), 160 MP/шт.
- Test Drive Unlimited: Test Drive Collection Volume 6, 32 Мбайт, 350 MP
- Test Drive Unlimited: Free NISSAN 350Z Roadster 2004, 32 Мбайт, бесплатно

Новости

Алексей «3erglinG» Косожихин 3ergling@gmail.com

Суперхиты с первой PlayStation – Grand Theft Auto, Grand Theft Auto 2 и Street Fighter Alpha – похоже, вскоре появятся на PSN. И поскольку первые две уже давно доступны для бесплатного скачивания с сайта издателя, в PSN-варианте мы вправе рассчитывать на какие-нибудь бонусы. В любом случае, для фанатов это отличный шанс обновить впечатления в преддверии выхода четвертых частей.

Pirates vs. Ninjas Dodgeball, горячо ожидаемая многими подписчиками Xbox Live, имеет все шансы добраться и до PSN. Хоть игра и числится по-прежнему эксклюзивом для сервиса Microsoft, издатели признались, что представители Sony уже обращались к ним с заманчивыми предложениями. Никаких официальных анонсов пока сделано не было.

Еще два года назад BioWare пообещала снабжать геймеров скачиваемым контентом для суперхита Mass Effect. Пришло время держать обещание: 10 марта на XBLM по цене в 400 Microsoft Points появится первый набор, который будет содержать целый новый мир и невиданную расу пришельцев – Batarians. По сюжету дополнения, они захватили астероидную станцию и вознамерились устроить столкновение с колонией Терра Новы, а главному герою, соответственно, предстоит предотвратить катастрофу.

Свежий патч для Call of Duty 4: Modern Warfare (в версии для Xbox 360) отправлен на сертификацию в Microsoft и уже совсем скоро появится в доступе. Он призван улучшить сетевую стабильность игры, исправит некоторые ошибки и добавит пару новых функций. Также на весну запланирован выпуск новых карт для сетевых побоищ, многие из которых собраны на основе созданных и выложенных на форумах самими игроками.

Criterion Games, разработчики Burnout Paradise, подтвердили, что скачиваемый контент уже на пути к потребителям. Попутно они заявили, что у игроков «будет возможность увидеть этот контент, даже если они не платили за него». Звучит интригующе – будем надеяться, что за красивыми словами не прячут банальный трейлер.

«Давно ожидаемый многими владельцами PS3 доступ к XMB во время игры может быть анонсирован уже на Game Developers Conference», – к такому выводу пришли дотошные интернетчики, просматривая официальный сайт PSN. Кто-то заметил и сохранил скриншот подозрительной надписи, недвусмысленно намекающей на это событие. Самой надписи на сайте, конечно, уже нет, и это дает нам повод сомневаться. Хотя надежда, как известно, умирает последней.

SouthPeak Games анонсировала скорый выпуск «инновационного и чарующего» пазла под незамысловатым названием Roogoo. Игрок будет управлять падением метеоров определенной формы сквозь крутящиеся диски с подходящими отверстиями. Как это ни парадоксально, но для спасения жителей планеты Roo придется поворачивать эти диски, чтобы позволить метеорам падать свободно.

Blimey! Games, благодаря которой увидела свет сериал GTR, объявила о разработке реалистичного гоночного симулятора для PSN – Kart Attack. По словам авторов, игра создается для казуальных геймеров, в ней будет возможность апгрейдить машину и использовать ускорение для обгона оппонентов. Релиз назначен на лето.

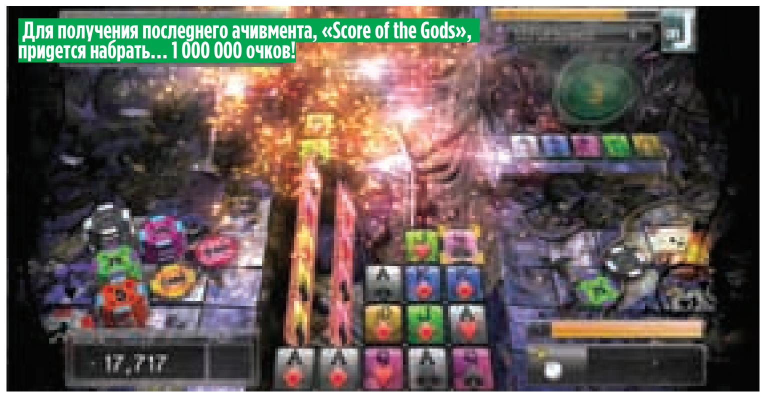
Poker Smash ★★★☆☆

XBLA ИГРА

Жанр: **special.puzzle** | Издатель: **Void Star Creations** | Разработчик: **Void Star Creations** | Размер: **100 Мбайт** | Зона: ALL | Цена: **800 MP**

Евгений Закиров

Прошло то время, когда пазл был интересен сам по себе, как головоломка на пять минут, непременно перерастающие в десять, в час, а то и в полный рабочий день. Для того чтобы сделать пригодный для домашнего пользования пазл, разработчикам приходится всячески изощряться – то в RPG превратят, то под файтинг загримируют. С Poker Smash приключилась похожая история: взяв за основу традиционный геймплей, кудесники из Void Star Creations заменили безликие кубики игральными картами, и предложили расчищать игровое поле комбинациями из покера. Получилось, по меньшей мере, забавно. Несмотря на то, что с реальным покером связь на самом деле очень слабая, а большинство карт не ввели в игру, чтобы не перегрузить игровое поле (которое все равно очень быстро оказывается забитым под завязку), геймплей затягивает, а нарастающая динамика и сложность не отпускают до взятия нового сетевого рекорда. Вместе со стандартным одиночным режимом, в Poker Smash присутствует игра на время и тренировка, где подробно разъясняются правила, управление и различные тактически тонкости. Хорошо знакомому с жанром человеку эти советы вряд ли пригодятся, остальным же они почти наверняка ответят на множество вопросов. Присутствует и онлайн-мультиплеер, однако работает он по хитрой схеме, и показывает только поле и успехи игрока по одну сторону экрана. На слабый и неинтересный многопользовательский режим можно закрыть глаза, если отвлечься на яркую, красочную, искрящуюся спецэффектами графику, пусть вряд ли это стоит причислять к серьезным достоинствам. Poker Smash, как и любой другой пазл, хороша в одиночном режиме, и этого оказывается вполне достаточно.



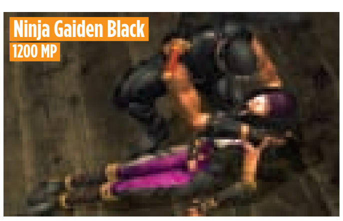
Для получения последнего ачивмента, «Score of the Gods», придется набрать… 1 000 000 очков!

РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:
- Crash Bandicoot: Warped, $5.99

Xbox Originals:
- Black, 2,1 Гбайт, 1200 MP
- Ninja Gaiden Black, 5,9 Гбайт, 1200 MP
- Sid Meier's Pirates!, 1,3 Гбайт, 1200 MP

Virtual Console:
- Adventures of Lolo 2, NES, 500 WP
- Lords of Thunder, TurboGrafx-16, 800 WP
- Operation Wolf, NES, 500 WP
- Columns III: Revenge of Columns, Megadrive, 800 WP
- Harvest Moon, Super Nintendo, 800 WP


Ninja Gaiden Black
1200 MP


Crash Bandicoot: Warped
$5.99

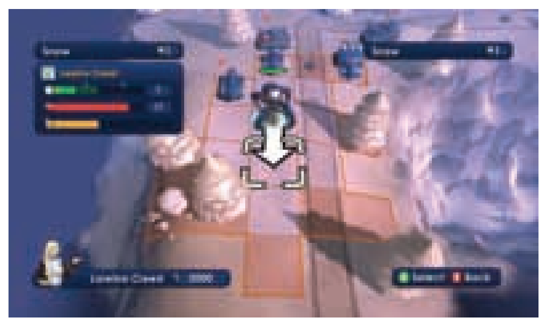
Commanders: Attack of the Genos ★★★½☆

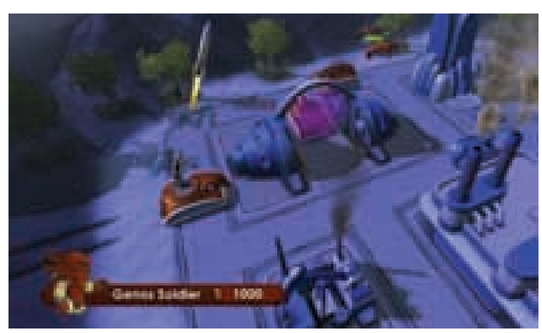
XBLA ИГРА

Жанр: **strategy.turn-based.sci-fi** | Издатель: **Sierra Online** | Разработчик: **Southend Interactive** | Размер: **92 Мбайт** | Зона: ALL | Цена: **800 MP**

Евгений Закиров

Commanders: Attack of the Genos производит впечатление подражателя Advance Wars для консолей нового поколения, но с бюджетом, позволяющим продавать игру за десять долларов. Здесь присутствуют все технические элементы популярной пошаговой стратегии, однако невыразительное графическое исполнение, пресный сюжет и скромная подборка игровых карт заставляют еще раз подумать, прежде чем пускаться в дальнейшие сравнения. Как и в любой игре подобного жанра, здесь не нужно строить базу – достаточно производить юнитына деньги, полученные от уже находящихся в распоряжении строений. Каждый собранный юнит обладает сильными и слабыми сторонами. Так, например, танки хороши против наземной техники, ракетные установки бьют сразу по нескольким противникам, но абсолютно беззащитны на близком расстоянии и т.д. Помимо этого, у каждого типа юнитов имеются свои характеристики скорости и огневой мощи. Стороны ходят по очереди, начинает обычно игрок. За один ход можно переместить подконтрольную технику и попробовать напасть на противника. Примечательно, что юнит может атаковать несколько раз за ход, но на контратаку почему-то не способен.
Одиночный режим представляет собой набор из 15 миссий, объединенных не самой увлекательной историей. Для тех, кто ценит геймплей выше сюжета, или попросту не рассчитывает получить что-нибудь пристойное за смешные деньги, припасена кампания повышенной сложности. Два варианта концовки, по мнению разработчиков, должны подбить игроков на повторное прохождение, однако единственное, что может снова привлечь в Commanders, – мультиплеер. В зависимости от выбранной карты, в сражении может принимать участие до четырех игроков одновременно, через Сеть или сидя перед одним экраном. Обидным упущением стало полное отсутствие какого бы то ни было редактора карт. Те, что предлагаются вместе с игрой, спланированы более-менее удачно, но их просто-напросто мало. Возможно, дополнения исправят ситуацию, пока же – стучим ложкой и требуем добавки.





Компания Southend Interactive известна в первую очередь благодаря работе над необычным шутером от первого лица XIII, заострившим внимание общественности на «мультяшной» технологии cel-shading. В свое время ей была поручена доработка Xbox-версии, в том числе и мультиплеер. Сейчас штат компании насчитывает порядка 30 человек, но разработчики и не думают переключаться на «серьезные» игры – их вполне устраивает работа с Xbox Live Arcade.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

QTrax – 25 миллионов бесплатных песен

С начала февраля американская музыкальная файлообменная сеть QTrax (**www.qtrax.com**) начала открытое тестирование сервиса, в разработку которого было вложено около $30 миллионов. Пользователям будет предложено до 25 миллионов композиций для скачивания на компьютер и последующей загрузки в плеер. Обратите внимание, политика QTrax чрезвычайно лояльна к меломанам – хотя композиции и имеют защиту DRM (система управления цифровыми правами), их можно сколь угодно долго хранить на жестком диске и прослушивать неограниченное число раз.

В сети QTrax уже появлялся – в 2002 году, в эпоху ожесточенных войн гигантов звукозаписывающей индустрии и правообладателей с пиратскими файлообменными сетями (Napster, Kazaa, Morpheus и другие). Чтобы не попасть под каток судебных разбирательств, QTrax через несколько месяцев закрылся. Второе пришествие QTrax обещает быть более успешным. Представители сервиса заявили, что договорились с крупными издателями (Warner Music, EMI, Universal и др.) об использовании их музыки в своей файлообменной сети. В это, скорее всего, можно верить. Songbird, клиент QTrax для скачивания музыки с поддержкой русского языка (около 10 Мбайт, **www.qtrax.com/download.html**), что называется, «забит под завязку» рекламными баннерами. По-видимому, именно реклама принесет QTrax необходимые средства для расчетов с правообладателями и, соответственно, избавит пользователей от необходимости тратить собственные деньги.

Из «минусов» нынешней версии QTrax отметим меньшее количество предложенных композиций (около 10 миллионов), необходимость регистрации и невозможность поиска песен и исполнителей с использованием кириллицы.

YouTube для геймеров?

В начале этого года 19-летний американский подросток Джаред Ким запустил новый видеохостинг под названием WeGame (**www.wegame.com**). Говорящее название стартапа не обманывает – по уверениям Кима, его проект очень скоро станет аналогом популярнейшего видеопортала YouTube, но в версии «для геймеров».

Новый сервис позволяет владельцам PC, скачавшим и установившим специальную клиентскую программу, записывать прохождения игр, а затем выкладывать эти ролики в Интернет. Что удобно, загрузка роликов на сайт WeGame происходит автоматически, а их разрешение можно регулировать. Вплоть до «близкого к оригиналу» или даже к HD, что делает этот видеоматериал пригодным к размещению на пафосной Machinima (**www.machinima.com**).

WeGame пока находится в стадии открытого бета-теста, и записать ролики можно далеко не для всех ныне существующих PC-игр. На момент написания этого текста список игр, совместимых с WeGame, насчитывал чуть больше трех десятков наименований. Преимущественно, это FPS'ки (Halo, Half-Life 2, CS: Source, Crysis, серия Battlefield), стратегии (Warcraft 3, Command & Conquer 3) и, конечно же, многие MMORPG (World of Warcraft, Hellgate London, EVE Online, EverQuest 2, Lord of the Rings Online, LotR Online).

Впрочем, скромный список понемногу расширяется. Апдейт Beta 1.0.2 внес в него еще четыре игры. В ближайших планах – прибавить целый десяток: Medal of Honor: Airborne, Dawn of War, Age of Empires 3, Unreal Tournament 3, Quake Wars Enemy Territory и др.

Игры для SNES продаются в сети за $1000

Картридж с игрой Chrono Trigger для 16-битной консоли SNES был продан на интернет-аукционе eBay (**www.ebay.com**) за $1217 долларов, сообщает портал Lenta.ru со ссылкой на американский игровой сайт Kotaku. Лотом на онлайновом аукционе стала нераспечатанная коробка с игровым картриджем. Заметим, что начальную цену продавец установил в размере… всего 25 долларов.

Chrono Trigger – ролевая игра, события которой развиваются на одной и той же планете в нескольких временных периодах. Эта RPG была создана компанией Square и поступила в продажу в 1995 году. Хотя игра была переведена с японского на английский, она никогда не издавалась в Европе.

У удачливого торговца немедленно появились последователи. Короткое время спустя на том же аукционе eBay на продажу была выставлена нераспечатанная коробка (и откуда они только берутся?) с игрой Mega Man X, разработанной для SNES и выпущенной в 1995 году. Начальная стоимость лота соответствует сложившемуся уровню цен – $999,99.

Лучший автомобиль по версии Рунета

Автомобильный портал **Авто@Mail.Ru** (**auto.mail.ru**) учредил премию «Лучшее авто-2007 по версии Рунета». Мнение пользователей нашего сегмента Интернета будет изучено в ходе голосования, которое пройдет с 1 по 29 февраля 2008 года на специальном ресурсе bestauto.mail.ru. Обратите внимание – к «участию в соревновании» допущены только те модели автомобилей, которые находились в продаже у официальных дилеров в России в 2007 году.

Основной критерий оценки автомобиля – соотношение «цена-качество». Голосование пройдет по 16 номинациям: супермини, городской автомобиль, гольф-класс, средний класс, бизнес-авто, представительское авто, компактный и полноразмерный внедорожник, купе, суперкар, кабриолет/родстер, минивэн, спортивная версия серийного авто. И, конечно же, Гран-при «Автомобиль-мечта».

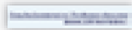
Кроме того, премия будет присуждаться и в специальных номинациях от информационных партнеров мероприятия – по желанию журнала Men's Health пользователи выберут «Самый мужской автомобиль», а специальная номинация от радио «Монте-Карло» определит «Самое роскошное авто».

По правилам новой премии, пользователь может отдать свой голос за один, два или три автомобиля в каждой номинации. Голосовать могут лишь зарегистрированные пользователи **Mail.ru**. Отметим, что все принявшие участие в голосовании имеют шанс получить приз, для чего необходимо проголосовать во всех номинациях премии, а также достоверно заполнить информацию о себе и своем авто.

Предварительные итоги голосования за «Лучшее авто-2007 по версии Рунета» будут известны сразу после голосования, а модели-лауреаты премии будут официально объявлены 3 марта.

БЛОГОСФЕРА

«Темы дня»



www.liveinternet.ru/community/1853924/

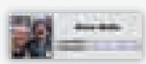
Кому читать:
тем, кому интересен дайджест мнений о «самой важной новости этого дня».

Сообщество «Темы дня» входит в пятерку популярнейших коллективных блогов Рунета. А как иначе, ведь каждый день тут обсуждается одна, но самая-самая горячая новость или событие.

«Темы дня» модерируются – по мнению администрации, чтобы тема попала в блог, она должна быть действительно интересна многим. Но это – лишь одна сторона медали. Другая – подборка реплик и комментариев, которые и создают разноголосицу мнений по обсуждаемой теме. Их находят сами модераторы (в редких случаях – пользователи) по всему Liveinternet.ru у самых «авторских» и спорных блоггеров. В результате формируется ежедневный рукотворный отчет о том, что волнует Рунет именно сегодня.

Вот пример тем, обсуждаемых в первые дни февраля: Фильм «Византия: Гибель империи», День рождения водки, «Самый лучший фильм» и так далее. Могут ли обычные пользователи участвовать в выборе тем? Конечно, могут, но… опосредованно – через дочернее сообщество «Черновик дня» (www.liveinternet.ru/community/2208595/). Вот в нем-то каждый из нас может почувствовать себя в роли модератора.

«ФотоЖаба»



community.livejournal.com/foto_zhaba/

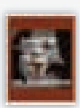
Кому читать/писать:
тем, кто обожает креатив «за гранью разума».

Сообщество задумано как место сбора любителей поиздеваться над фотографиями – себя, друзей, знакомых, конечно же, врагов, а также над снимками совершенно незнакомых людей.

Как писал год назад родственный нам журнал «Хакер», «Фотожаба – это юмористический коллаж, изготовленный из любой фотографии с целью развить сюжет, сделать его смешнее. Сам термин «фотожаба», как производное от слова «photoshop», был введен 19 августа 2004 года ЖЖ-юзером usachev'ом…».

Сообщество родилось в 2005 году. С тех пор тут «поселилось» около 600 фотожаб, над которыми работали почти 7 тысяч авторов и хохотали без малого 10 тысяч читателей. Не все «свежедобавленные фотожабы» смешны, но дело спасает изрядный архив – загляните в него, и без хорошего настроения вам не уйти.

«Забытые в Прошлом»



community.livejournal.com/ru_abandoned/

Кому читать/писать:
тем, кто любит пройти квест в «заброшенном замке».

Признаюсь, мне очень понравилось это забавное сообщество «фото-археологов» с их необычным увлечением – съемкой «заброшенных, недостроенных, абсолютно никому не нужных зданий – домов, домиков, домищ…».

Дело это не только интересное (поиск объектов, организация тайной экспедиции, съемки и т.п.), но и опасное. В забытых домах, как правило, поселяются бездомные, наркоманы, сектанты или, если у вас богатое воображение, духи и привидения. Но острые ощущения лишь добавляют адреналина в кровь, а хороший фотоотчет о вылазке в «аномальную точку» поднимает авторитет среди примерно четырех тысяч авантюристов, увлеченных тем же экстремальным хобби.

Мини-игры. Наш выбор

МЫ ВНЯЛИ ВАШИМ МОЛИТВАМ, ЭЛЕКТРОННЫМ ПИСЬМАМ И SMS-КАМ – В СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ ФЛЭШКИ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ БЕЗ КАКОГО-ЛИБО НАПРЯЖЕНИЯ (ЕСЛИ НЕ СЧИТАТЬ ТАКОВЫМ БЕШЕНЫЙ СТУК ПО ПРОБЕЛУ...). КАЗУАЛЫ ЛИКУЮТ, А «КРУТЫЕ ПЕРЦЫ» ИГРАЮТ ТАЙКОМ, ДЕЛАЯ ВИД, ЧТО ИМ ТАКИЕ ЗАБАВЫ НЕЗНАКОМЫ...

BEACH TENNIS

games-flash.ru/sport/beach_tennis.swf

Внимание, на площадку выходят лишь те, кому больше 16 лет! Строгости понятны – в пляжный теннис (а есть ли такой вид спорта?!) играют полуобнаженные красотки. Неполовозрелую молодежь это сильно отвлекает, а вот те, кто постарше, легко освоят и управление (стрелки/пробел), и игру.



SPACEBAR 2000

www.zimm-co.com/PressTheSpaceBar/pressthespacebar2000.swf

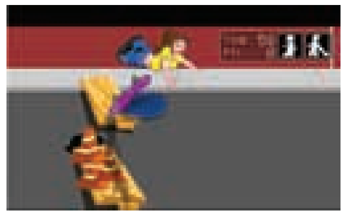
Осторожно: если играть в эту забаву на людях, вас сочтут безумцем. Тем не менее, это очень увлекательно – за отведенное время нажать клавишу пробела как можно больше раз. Результат фиксирует персональный и глобальный рейтинг, а на заставках между раундами вы видите разработчиков.



BOARD'N

flashpark.ru/flash/665/skejt-master.html

Вы едете на скейтборде по улице, заваленной мусором, с рытвинами и брошенными крышками колодезных люков. Управляя пробелом и стрелками, перепрыгиваете препятствия, задача – не свалиться со скейта за заданный промежуток времени. Мышкой выбираете персонажа – парня или девушку.



TENNIS

www.miniclip.com/games/table-tennis-tournament/en/

Флэшка от канадских разработчиков из Zapdramatic – компании, получившей немало наград за ситуационные игры о... переговорах. Возможно, поэтому красотка, с которой вам предстоит сражаться, так болтлива. А так – можно оценить прелесть несложного симулятора тенниса.



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 77 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(48 тыс. записей/день, -1 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(35 тыс. записей/день, -14 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(28 тыс. записей/день, -8 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(11 тыс. записей/день, -3 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(7 тыс. записей/день, -1 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(6 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	LoveTalk	http://ltalk.ru	(4 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(4 тыс. записей/день, без изменений)

Военкомат настиг пользователей соцсети «В контакте»

С приближением весны пользователями социальной сети «В контакте» заинтересовались сотрудники военкоматов. Дмитрий «Военком» Чистов (**vkontakte.ru/id7144203**) выходит в сеть с работы, не скрывает своей профессиональной деятельности и рассказывает рунетчикам о бонусах армейской службы.

Из профиля 44-летнего сотрудника военкомата в Королеве можно узнать не только о том, какой ВУЗ он закончил и чем увлекается («охота, туризм, лыжи, коньки»). Одним из первых сообщений на «стене» Дмитрия стала информация о том, что российские военнослужащие, проходящие службу по призыву, с января в качестве дополнительного продукта питания получают шоколад.

«В нерабочие праздничные дни военнослужащие дополнительно получают продукты в размере 20% от стоимости нормы пайка на одного человека. В перечень этих продуктов входят фрукты и кондитерские изделия, включая шоколад. В будни некоторые категории российских военнослужащих также получают шоколад. В частности, он включен в норму летнего пайка», – рассказывает «Военком» посетителям своей страницы.

Дмитрий Чистов зарегистрировался в январе этого года и уже присоединился к таким сообществам, как «СТУДЕНТЫ.РУ», «Призыву НЕТ!» и «STOP призыв», сообщает портал «Вебпланета» (**www.webplanet.ru**).

Затронет ли «морковное безумие» российских интернетчиков?

Десятки тысяч людей со всего мира планируют совершить «морковный» флэш-моб, организованный социальной сетью Facebook (**www.facebook.com**). 15 мая 2008 года все подписавшиеся на мероприятие будут «в панике скупать морковь», сообщает портал Internet.ru.

На участие в веселом, но немного сомнительном мероприятии подписались уже 91 000 обитателей Facebook. В назначенный день в 2 часа ночи все участники должны будут отправиться в ближайший магазин и купить столько моркови, сколько смогут себе позволить.

Несмотря на внешнюю безобидность идеи, у нее уже появились критики. Спустя короткое время в Сети зарегистрировались «антиморковники», объединившиеся в группу «Не способствуйте мировому голоду, не раскупайте морковь!». Главный довод, который приводят ее участники, – из-за флэш-моба любимого овоща могут лишиться многие невинные люди. Впрочем «антиморковников» набралось всего 29 человек.

«Мы не хотим вызвать мировую нехватку моркови, – говорит организатор мероприятия, студентка Фрея Валентайн. – А люди, которые поставляют морковь и которые говорят, что все равно такого не случится, должны быть нам благодарны, так как мы принесем им огромную прибыль».

Поставщики оранжевого овоща ждут 15-го мая с большим нетерпением. «Покупатели могут быть уверены, что они приобретут отличный продукт, если они выберут именно британскую морковь, – горячится Дэвид Мартин, вице-президент British Carrot Growers. – Давайте попробуем собрать миллион участников!»

Бурные сетевые дебаты вызвал вопрос, что же делать потом с накупленной морковью. Одной из лучших идей было устроить 16 мая «благотворительный день» и поделиться «добычей» со всеми желающими. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

I-MONES

ВЕРДИКТ 7.5

- ЖАНР: тамагочи/RPG
- РАЗРАБОТЧИК: GFI Development
- ОНЛАЙН: online.imones.ru

Аймоны (i-Mones) – это живые существа, созданные учеными Мирового Биогенетического Центра Клонирования на основе древней ДНК. Получились вполне симпатичные создания – этакая помесь тамагочи с покемоном. От первого им досталось хрупкое здоровье и несамостоятельность. Игрок обязан пристально следить за своим аймоном: кормить, лечить, тренировать, а также не скупиться на ласку и внимание. Усилия не пропадут втуне – при хорошей заботе (и, скорее всего, расходах!) параметры аймона (здоровье, энергия и прочие характеристики) возрастут, и он покажет завидную мощь в боях против монстров или аймонов других игроков.

Хотя условно-бесплатная i-Mones рассчитана на казуалов, к выбору класса питомца следует подходить осмотрительно – помните, что прокачка «боевого тамагочи» потребует времени и усилий. У каждого из шести аймонов свои сильные и слабые стороны: начальные характеристики, вид пищи, особенности магии или предпочитаемый вид тренировок. Скажем, Диггер – типичный воин и крафтер, Драгон – сбалансированный середнячок, плюющийся огнем, Вольт – электрический аналог Драгона, Флай – типичный маг и так далее.

Боевка идет в пошаговом режиме на гексагональном поле с расходом очков действия. Сражаться можно с игроками (режим «Против Аймонов») и с монстрами («Против монстров»). Вознаграждение зависит от типа боя – за победу над чужим аймоном получают «Очки доблести» (основа рейтинга), поверженные монстры приносят многофункциональные «потеряшки» – ресурс, из которого можно крафтить вещи (раздел «Работа»), или продать в Магазине и получить айбаксы.

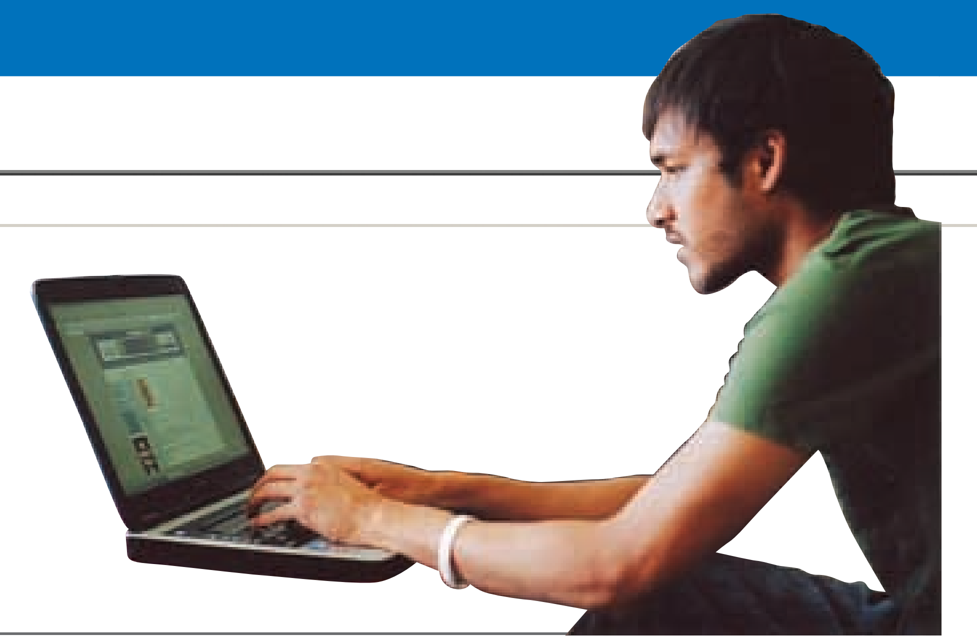
Мы упоминали, что магия у аймонов разная, поэтому при покупке убедитесь, что книга заклинаний подходит именно вашему аймону. Изучив книгу («Дом» -> «Инвентарь» -> «Изучить»), вы сможете использовать новые заклинания в бою.

Помимо боев, деньги и опыт можно заработать, выполняя два типа квестов (тут они именуются «Задания»): убить нескольких монстров или поработать в Мастерской.

В i-Mones имеются игровые объединения – Гильдии (до 12 аймонов в каждой). Для создания новой гильдии или вступления в уже существующее объединение необходимо иметь аймона четвертого уровня и... заплатить налог. Теперь вы можете сражаться бок о бок с друзьями, использовать общий счет в банке, передавать предметы, а также совместно копить в PvP-сражениях очки славы для своего боевого союза. Пока продвижение гильдии ничего, кроме морального удовлетворения, не приносит, но разработчики обещают, что «лидеры рейтинга будут получать бонусы».

Платные услуги (раздел «Сокровищница») ограничиваются возможностью заменить аймона, заказать уникальный предмет или аватар, а также пополнить баланс посредством SMS-ок.

Социальные сети: вспомни первую любовь





Автор:
Дмитрий Тутыхин

В мире, где работа у многих стоит на первом месте, человеку подчас не хватает простого общения. После определенного переломного жизненного периода вспоминаешь своих одноклассников, тех, с кем крутил первые романы, своих знакомых, с которыми случайно расстался и по каким-то причинам не общался, коллег по работе, с которыми когда-то трудился на благо компании, или армейских друзей, с кем переносил все тяготы и лишения службы. Но далеко не всегда и не у всех есть возможность встретиться по разным причинам. Например, человек иногда просто не хочет беспокоить старого знакомого, думая, что знакомый его и не помнит. Или школьный друг уехал в другую страну и не оставил контактов. В общем, много чего в жизни бывает, и для налаживания контактов были созданы так называемые «социальные сети в Интернете» или просто социальные сети. О них и пойдёт речь в данной статье, а точнее, о самых популярных социальных сетях США и России.

Как все начиналось…

Сам термин «социальная сеть» был введён в 1954 году социологом Джеймсом Барнсом. Он определил её как «социальную структуру, состоящую из группы узлов, которыми являются социальные объекты, и связей между ними». Здесь под «социальными объектами» понимаются люди или организации, а «связи» – это взаимоотношения между ними. Не буду углубляться в психологию, скажу лишь, что существуют взаимоотношения трёх видов:

- ненаправленные, например, друзья, соседи;
- односторонне направленные – начальство;
- двусторонне направленные, к примеру, половое влечение или готовность помочь в беде.

В Интернете сформировались и продолжают бурно развиваться социальные сети, построенные на типах взаимоотношений, описанных выше. Существуют сети, направленные на поиск работы, на общение, на благотворительность, но о них поговорим позже. Сначала рассмотрим основные этапы развития компьютерных технологий, которые способствовали людям в общении друг с другом. Начнем с простой и всем известной электронной почты. Одни считают, что год создания электронной почты – 1965. Тогда Ноэль Моррис и Том ван Влек написали в Массачусетском технологическом институте программу MAIL для операционной системы Compatible Time-Sharing System. Команда MAIL, встроенная в операционную систему, позволяла пользователям CTSS передавать друг другу текстовые сообщения в рамках одного компьютера. Другие привыкли думать, что электронная почта зародилась в 1971 году, когда Рей Томлинсон разработал систему и послал первое электронное письмо в сети Arpanet. Однако именно с отсылки в 1971 году первого сообщения и началось бурное развитие электронной почты как средства общения между людьми. Сегодня с помощью e-mail создаются группы и списки рассылок. Надо отметить, что, хотя в наше время чуть ли не каждый день и появляются новые средства общения, электронная почта по-прежнему осталась самым популярным из них. После электронной почты можно отметить создание телеконференций и групп новостей; также появилась некоммерческая сеть Fidonet и Usenet. Две эти сети были созданы для общения и публикации файлов. Новым было хранение сообщений и предоставление доступа к истории обмена. Впервые появилась сортировка и группировка сообщений. С развитием Интернета все больше и больше людей начало проводить время в сети, и логическим завершением стало появление сервисов мгновенного обмена сообщениями, общения в реальном времени. Это такие сервисы, когда адресат получает своё сообщение в течение пары секунд. В рамках данной концепции был разработан специализированный сервис Internet Relation Chat (IRC), в котором люди общались на так называемых каналах. Каналы были чем-то вроде сообщества, объединенного общими интересами. Отмечу, что IRC до сих пор пользуется огромной популярностью у любителей пообщаться в сети.

В наше время наиболее распространенные сервисы общения – это web-приложения. Чтобы воспользоваться ими, используют браузеры (программы для просмотра web-сайтов). Простота и эффективность данной схемы достигается за счет максимального сокращения настроек системы, а также за счет доступности. В то же время, колоссальное развитие web-технологий и телекоммуникаций позволяют работать с такими сервисами из любой точки Земли, используя карманный компьютер или сотовый телефон. Говоря о современных сервисах общения, нельзя не упомянуть про самую их простую форму – Гостевую книгу. Гостевая книга – это скрипт, предоставляющий посетителям ресурса возможность оставлять различные пожелания, замечания, краткие заметки, адресованные владельцу или другим посетителям. Таким образом, Гостевая книга представляет собой максимально упрощённый вариант web-форума. В форумах сообщения пользователей группируются в соответствии с темами, которые задаются первым сообщением. Темы, в свою очередь, группируются в тематические форумы. За исполнением правил форума следят администраторы и модераторы. Все посетители могут читать сообщения, создавать новые темы для общения, ну и, конечно же, писать ответы. Наиболее развитые форумы уже обладают признаками социальных сетей, так как между участниками могут быть установлены социальные связи. Также пользователи Интернета имеют возможность вести собственные электронные дневники – Блоги. Блог происходит от сокращения двух слов web и log (web-журнал, web-протокол). В этом сервисе пользователь делится различными мыслями, идеями, рассказами, которые записываются в хронологическом порядке. Другие пользователи могут читать этот дневник (если создатель не запретит) и комментировать записи. На базе таких дневников создаются сообщества людей, которые ведут дневник коллективно на определенную тему.

С развитием этих форм общения стали образовываться социальные сети – т.е. совокупности участников, объединенных не только средой общения, но и с явно установленными связями между собой. Социальные сети и поддерживающие их сервисы оказались очень эффективным методом обеспечения посещаемости сайтов, обратной связи и постепенно стали одним из средств генерации контента (содержимого, имеющего ценность). На основе такого подхода появилось и быстро набрало популярность довольно большое количество социальных web-сервисов. О наиболее популярных социальных сетях мы и поговорим сегодня.

«Социальный» бум

Рассмотрим наиболее заметные социальные сети Интернета.

Classmates.com

Первым проектом социальной сети в Интернете можно считать детище бывшего инженера авиакомпании Boing Рэнди Конрада, который захотел найти своих одноклассников. Сейчас в сеть, название которой переводится на русский язык как «Одноклассники», входит более 40 миллионов пользователей, и каждый день прибавляется по 50 тысяч со всего мира. На сайте есть возможность выбора школы, колледжа, места работы, части армии, где вы провели когда-то своё время. После регистрации Вы можете начать поиск утерянных контактов с помощью удобного и функционального интерфейса. Также можно выкладывать видео и фотографии. Кроме этого, на сайте Вы найдете великое множество различных полезных функций. Стоит отметить, что этот сервис совершенно бесплатен. По словам авторов проекта, они каждый день получают письма с благодарностью от людей, восстановивших старые или нашедших новые контакты.

FaceBook.com

Одна из наиболее популярных социальных сетей на сегодняшний день. История FaceBook начинается в феврале 2004 года, когда Марк Цукерберг, Дастин Московиц, Крис Хагхес, а также два студента Гарвардского университета открыли первую версию знаменитой соцсети. Интересно, что в Гарварде у разработчика FaceBook Марка Цукерберга основным предметом была психология, а информатикой он занимался факультативно, на параллельном курсе. Именно полученные на факультете психологии знания помогли Марку сделать социальную сеть оптимальным средством межличностной коммуникации. В том же 2004 году Питер Тиль, один из основателей платежной системы PayPal, вложил в проект молодых студентов $500 тыс. А уже в мае 2005 года компания Accel Partners инвестировала в проект еще $13 млн. После таких инвестиций проект начал стремительно развиваться, и в апреле 2006 года FaceBook уже находится в десятке лидеров среди социальных сетей по количеству посетителей. В том же году проект получает вливания в размере $25 млн от инвестиционных гигантов Graylock Partners и Meritech Capital Partners. Итого, за три года объем инвестиций составил $38,5 млн. Стоимость проекта на октябрь 2007 года, по оценкам, составляла $15 млрд. Такую цену назвали после покупки софтверным гигантом Microsoft 1,6% акций FaceBook за $240 млн. Доход FaceBook за 2007 год прогнозировался примерно в $150 млн, при расходах порядка $30 млн. Высокую

посещаемость можно назвать главной составляющей успеха FaceBook. Так, только в ноябре 2007 года проект посетило более 86 млн пользователей, которые просмотрели 1 млрд 785 млн страниц в месяц.

MySpace.com

Самая популярная социальная сеть Интернета, конкурирующая по посещаемости даже с Google. Том Андерсон и Крис Девульф – основатели «космической» социальной сети, работали вместе в XDrive Technologies до создания своей компании Response Base Marketing в 2001 году. Через год они продали свою компанию за 3,3 млн. долларов и Девульф стал членом правления инвестиционной компании Fog Cutter Capital Group. В 2004 глава компании Эндрю Видерхорн угодил в тюрьму за махинации с налогами. Его жена была не последним человеком в компании, купившей Response Base Marketing. С репутацией у этой компании было не все в порядке, она была уличена в распространении шпионского ПО. После продажи своей компании в 2002 году, Андерсон и Девульф стали думать, чем заняться дальше. Тут пригодился опыт американцев в ведении бизнеса в Интернете. Друзья решили создать социальную сеть в противовес популярной тогда Friendster. Но они решили пойти дальше и скрестить музыкальный хостинг, социальную сеть, службу публикации блогов и доску объявлений. И в 2003 году у них это получилось – сервис был объявлен открытым и на MySpace стали регистрироваться первые пользователи. К октябрю 2003 года на MySpace ежедневно регистрировалось около 10 тысяч новых пользователей. В пользу MySpace сыграло развитие телекоммуникаций и скоростного Интернета, а также бурное развитие блогов. Благодаря всему этому, MySpace нельзя было уже назвать «очередным». MySpace стал культовой социальной сетью, на странице Тома Андерсона кто-то даже написал: «Ты изменил мир, Том». Сейчас MySpace насчитывает около 80 миллионов пользователей. Стоит уделить внимание и отечественным разработкам в области социальных сетей. Хотя по посещаемости, уникальности, стоимости отечественные аналоги еще отстают от зарубежных, тенденция развития «социалок» все же приняла лавинообразный характер и у нас.

Odnoklassniki.ru

В глаза бросается похожий на Classmates.com дизайн проекта. Зрение вас не обманывает. Действительно, Odnoklassniki и Classmates похожи настолько, что закрадывается мысль об отечественном клоне популярного зарубежного сервиса. Альберт Попков, создатель и генеральный директор «Одноклассников», начал работу над своим проектом в 2000 году. Помогло ему и то, что в это время он работал в Англии и принимал участие в создании социальной сети Passado. В 2006 году Попков запустил проект, который начал стремительный рост, и за два года там зарегистрировалось около 9 миллионов человек, а каждый день регистрируется по 50 тысяч. Сейчас в различных компаниях начинается повальная блокировка этого сайта. Вместо деловой переписки сотрудники переписываются с давними знакомыми. Но «Одноклассники» нашли выход из этой ситуации и открыли сервис wap.odnoklassniki.ru – мобильная версия проекта, доступная каждому владельцу сотового или наладонника с подключенной услугой wap Интернет. В проект Odnoklassniki уже вложено инвестиций на сумму порядка $3-4 млн, но он до сих пор остается убыточным. Кроме того, стало известно, что социальная сеть испытывает такие нагрузки, вызванные массовым притоком пользователей, с которыми иногда не справляется оборудование. По словам экспертов, понадобится около $10 млн на покупку нового оборудования для бесперебойной работы «Одноклассников». По данным Top.Mail.ru, в октябре 2007 года Odnoklassniki показали 1,9 миллиарда страниц и занимают лидирующие места по посещаемости в Рунете.

Vkontakte.ru

Опять же, «ВКонтакте» практически полностью повторяет интерфейс описанной выше сети FaceBook. Создатель «отечественного FaceBook'а» Павел Дуров пишет об истории создания следующее: «Летом 2006 года встретились два старых друга, некогда одноклассники. Они не имели возможность связаться в течение семи лет и восстановили дружбу благодаря чистой случайности. Чтобы такое не могло больше повториться, они решили использовать Интернет для того, чтобы друзья, однокурсники и одноклассники больше никогда не теряли друг друга». Кроме Павла над проектом работают его единомышленники, среди которых и его брат Николай Дуров. В студенческие годы он возглавлял команду российских программистов, которая дважды занимала первое место в международном чемпионате по программированию (ACM). Отличительной особенностью проекта является полное отсутствие рекламы, вследствие чего «Контакт» часто обвиняют в связи со спецслужбами. Однако, как утверждают создатели проекта, все расходы они оплачивают из своего кармана. «ВКонтакте» уже отказали в продаже проекта австралийскому и двум российским инвесторам. Павел Дуров по этому поводу говорит: «Если искать аналогию, к сайту нужно относиться не как к «инвестиции средств», а как к ребёнку, которого надо развивать и за которым надо присматривать». «Развивает и присматривает» за своим детищем команда разработчиков довольно умело. Для пользователей доступны такие сервисы, как назначение встреч, размещение видео и фотоматериалов, создание тематических групп. Также разработчики «ВКонтакте» создали сервис для поиска и подбора персонала «Профессиональные контакты». По данным авторитетной компании Alexa, сайт Vkontakte.ru вышел на первое место по посещаемости в Рунете.

Это далеко не полный список соцсетей – их тысячи, и они продолжают появляться каждый день. Социальные сети уже «залезли» в рабочую сферу – существуют профессиональные сообщества, вроде LinkedIn, eAcademy (платное участие), MoiKrug и т.д. Это проекты, оптимальные для поиска работы, поиска профессионалов в определенных областях, организации контактов с прочими специалистами.

Что же дальше?

Сейчас социальная сеть используется, в основном, как средство общения, поиска новых контактов. Реже – для «встреч» профессионалов определенной сферы деятельности в целях обсуждения своих проблем и задач. Так как тенденция развития информационных систем направлена в Интернет, то, скорее всего, социальная сеть станет местом работы и местом развлечения, инструментом бизнеса и времяпрепровождения. Возможно, возникнут целые кабинеты, отделы, институты. Множества интернет-магазинов объединятся в супермаркеты. В общем, постепенно, в виртуальной жизни будут реализовываться различные грани реальной жизни и реальных потребностей.

Открытые бета-тесты марта

OGPLANET СООБЩИЛА О СТАРТЕ ОТКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ СЕВЕРОАМЕРИКАНСКОЙ ВЕРСИИ CABAL ONLINE (CABAL.OGPLANET.COM). ПО ПЛАНАМ, OPEN BETA ПРОДЛИТСЯ ДО НАЧАЛА МАРТА – ТАК ЧТО, ЕСЛИ ТЕСТИРОВАНИЕ НЕ ЗАТЯНЕТСЯ, АМЕРИКАНСКИЙ РЕЛИЗ CABAL ONLINE СОСТОИТСЯ УЖЕ ЭТОЙ ВЕСНОЙ.
НАПОМНИМ, ЧТО CABAL ONLINE – ЭТО БЕСПЛАТНАЯ MMORPG, УЖЕ ДОСТУПНАЯ В ЕВРОПЕ, КОРЕЕ И ЯПОНИИ, ДЕЙСТВИЕ КОТОРОЙ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ В МИРЕ NAVARETH. ПО УВЕРЕНИЯМ РАЗРАБОТЧИКОВ ИЗ ESTSOFT, CABAL ONLINE СОЕДИНИЛА В СЕБЕ ВСЕ ЛУЧШЕЕ, ЧТО БЫЛО НАКОПЛЕНО В ЖАНРЕ MMORPG ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ: ПРИ ВЕСЬМА СКРОМНЫХ СИСТЕМНЫХ ТРЕБОВАНИЯХ ИГРУ ОТЛИЧАЕТ ПРИЛИЧНАЯ ГРАФИКА, АРКАДНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ, ИНТЕРЕСНЫЕ КВЕСТЫ, PVP С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ И СЕТТИНГ, СОЧЕТАЮЩИЙ ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ И МАГИЮ.
ЕСЛИ ВЫ ПОЛУЧИТЕ ЖУРНАЛ УЖЕ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ТЕСТИРОВАНИЯ CABAL ONLINE – НЕ РАССТРАИВАЙТЕСЬ. ДЛЯ ТЕХ, КТО ЖЕЛАЕТ ПОМОЧЬ РАЗРАБОТЧИКАМ, РАБОТА НАЙДЕТСЯ ВСЕГДА. СКАЖЕМ, ПО ВПОЛНЕ ДОСТОВЕРНЫМ ДАННЫМ, ОТКРЫТЫЙ БЕТА-ТЕСТ РУССКОЙ ВЕРСИИ R2: REIGN OF REVOLUTION (WWW.R2ONLINE.RU) ЗАПЛАНИРОВАН НА МАРТ.

Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Flysis

Релиз «гибридной» Flysis (**flysis.com**) намечен на конец первого квартала этого года. Сейчас игра находится в заключительной стадии закрытого тестирования, соответственно, open beta будет доступна, скорее всего, уже с конца февраля.
Flysis – игра не для каждого. Однозначно определить ее жанр затруднительно – это и MMORPG, и стратегия, и симулятор космического корабля, и даже местами FPS. Но прежде всего – это полеты, полеты и еще раз полеты. Так что всем тем, у кого от 3D-боев голова идет кругом, а появившаяся в задней полусфере самонаводящаяся ракета вызывает лишь отчаяние и панику, про сей проект лучше забыть.
Для фанатов space simulators Flysis заготовила «рекомендательные письма». У проекта серьезные генеалогические связи. Во-первых, это прямой наследник почившего в бозе незадолго до Нового года англоязычного Space Cowboy. А во-вторых, очевидный, хотя и дальний потомок вполне успешного корейского Ace Online (**www.aceonline.co.kr**). Потому совершенно неудивительно, что во Flysis нас ждут многочисленные миссии (квесты), кланы и гильдии (формации и бригады численностью до 40 человек), встроенный голосовой чат, бои на Аренах (осторожно, лаги!) и, конечно же, битвы между двумя говорящими на разных языках нациями Bygeniou и Arlington. В ходе тестирования было интересно посмотреть, работает ли придуманный для сохранения игрового баланса метод: при увеличении у одной из наций суммарной популяции пилотов больше, чем на 50%, стоимость всех покупок для ее сторонников пропорционально растет. Один процент превышения соответствует одному проценту дополнительной наценки, так что стоимость ведения войны для нации-победителя оказывается выше. Возникает резонный вопрос: хватит ли такого опосредованного воздействия, чтобы восстановить нарушенный паритет?
Требования к компьютеру у Flysis невелики – Pentium 4 1,8 ГГц, 1 Гбайт ОЗУ и видеокарта с не менее чем 64 Мбайт видеопамяти. Загрузить игровой клиент можно с официального сайта (1,4 Гбайт). Для игры выбирайте server 1, поскольку присутствующий в меню server 2 – явление пока временное, персонажи на нем будут вскоре стерты, а сам он перезапущен.

Mythos

После спуска на воду в ноябре прошлого года «диаблоподобной» action/MMORPG Hellgate: London разработчики из Flagship Studios (бывшая Blizzard North) сосредоточились на MMOFPS/RPG Mythos (**mythos.com**). Очередной проект не только использует тот же фирменный движок, что и HL, но и точно так же до боли напоминает Diablo 2 и FATE. Королевство Mythos расположено в фэнтезийном мире Uld, который, в полном соответствии с канонами жанра, необходимо отстоять и очистить от вторгшегося Зла. Во время открытой беты можно выбирать из трех рас: людей, гремлинов и эльфов. После релиза к ним прибавится еще одна раса.
Что касается классов персонажей, то пока их тоже три – Bloodletter (воин, способный овладеть магией), Pyromancer (боевой маг, которому по силам развиться в приличного «контактного» бойца) и Gadgeteer (самый странный класс – персонаж способен призывать себе в помощь боевые машины и устройства). Кстати, умением Summon никто не обделен: призывать существ-помощников могут и два других класса. При этом Bloodletter может наколдовать даже маленькую армию мелких паразитов – до шести Bloodling'ов и Blood Imp'ов.
На момент написания этой заметки для участия в тесте требовалось оставить на официальном сайте заявку, которую подтверждали за один-два дня, а на сервере Mythos обитало не более одной тысячи тестеров. К тому моменту, как вы прочтете эти строки, скорее всего, начнется открытая бета (тьфу-тьфу, если все пойдет по плану), и никаких заявок и ожидания уже не потребуется.
Для комфортного hack'n'slash Mythos потребует у геймера не самый крутой компьютер – Pentium 4 1,8 ГГц, 1 Гбайт ОЗУ и видеокарту не слабее GeForce FX 5200 или ATI Radeon 9500.

Planeshift

Любительская Planeshift (**www.planeshift.it**) – первая в мире полностью бесплатная 3D-MMORPG (никаких бонусных предметов, премиального членства и продажи вещей). Это по-настоящему мультиплатформенная игра – есть клиенты для Windows, Linux и Macintosh. Planeshift – из числа тех немногих любительских проектов, рецензии на которые регулярно появляются в онлайновых и бумажных СМИ. И, наконец, это игра, никогда не выходящая из открытого тестирования, – совсем недавно выложена новая версия (клиент 0.3.020, около 260 Мбайт)
Теперь победителю в дуэли оставлено право решать – добить поверженного врага или нет, у книг появились авторы, а игровой движок обновлен до Crystal Space 3D engine 1.2. Те, кто придет в Planeshift, прочитав этот обзор, скорее всего, узнают на собственном опыте, каково иметь свой счет в банке и что такое централизованное налогообложение.
Системные требования Planeshift невелики – Pentium 4 2 ГГц, 1 Гбайт ОЗУ, видеокарта класса GeForce 4 и выше.







1 Во Flysis: уверенная победа над врагом... больно бьет по карману победителей.

2 Mythos, помимо схожести с великим Diablo II, предлагает и нечто оригинальное. Например, возможность вызвать (summon) не одного, а целую армию существ-помощников.

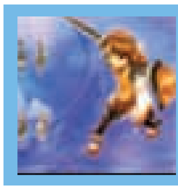
3 Благодаря свободному выбору навыков, Planeshift предлагает нам тысячи профессий.



ДЖЕК КЕЙН
ПУТЕШЕСТВИЕ С ДЖЕКОМ КЕЙНОМ
ВЫИГРАЙ ПОЕЗДКУ В ЗАМОРСКИЕ СТРАНЫ!*
ОСТРОВ. ЗОЛОТО. ПИРАТЫ.
САМЫЙ ПРИЯТНЫЙ КВЕСТ СО ВРЕМЕН MONKEY ISLAND!
* — подробности о конкурсе «Путешествие с Джеком Кейном» ищи на упаковке игры.
информационный спонсор и партнер — журнал о практическом туризме

БЛОГОСФЕРА

Культурный облик геймера



rou_law

ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Плохих игровых жанров не бывает – бывают плохие геймеры. Трудно приходится тем, кто играет, например, только в экшены и рэйсинги – таких просто жаль. Люди способные воспринимать 5-6 жанров могут круглый год играть в отборные хиты, а «моножанровым» геймерам приходится перебиваться с хлеба на воду. Это всё равно, что любить кино и смотреть только боевики. Однако среди «моножанровиков» можно встретить и чемпионов от киберспорта, т.е. это не показатель для того, чтобы сразу записывать их в «плохие» геймеры – скорее должна быть совокупность факторов. Очень часто приходится встречать таких игроков, которые, пройдя пару-тройку экшенов на низком уровне сложности, с гордостью заявляют: «Да, я крутой Геймер!», при этом хвалятся тем, с какой скоростью они их прошли. Какой выставить уровень сложности, конечно, личное дело каждого. Тут проблема в том, как относится к своему увлечению: схватить первую попавшуюся пиратку и пройти её за вечер или купить хотя бы джевел, но с нормальным переводом и насладиться каждой секундой игры на 100%.
Есть случаи, которые меня просто удивляют, например, один мой знакомый проходил «Сталкера» и регулярно информировал о своих успехах по телефону, однако, дойдя до Припяти (самое интересное начинается именно там), он заявил: «Надоела эта стрелялка – удалил», после этого я больше ему не звонил. Такое отношение можно сравнить разве что с загибанием страниц в книге. Когда человек обзывает игру «Сталкер» стрелялкой – это уже показатель его низкой гейм-культуры. При этом он играет только лишь в эти самые «стрелялки» и принципиально не покупает игр вообще (даже пираток).

(no userpics) **ult_imate**

В личных пристрастиях, увлечениях и хобби многое зависит от человека: будет ли он использовать интересующий предмет бездумно и праздно (ограничиваясь парой жанров), направит ли его на саморазрушение (как истощённые корейские геймеры или американские дети, стреляющие в полицейских) или использует его для познания себя и окружающего мира. То есть, когда человек изначально направлен на саморазрушение, то те же самые игры будут лишь средством к этому разрушению. И сами игры тут, в общем-то, не при чём. Точно так же игры можно направить и на саморазвитие, как это ни казалось бы странно. Научиться раскладывать игру на составляющие. Научиться анализировать свои ощущения по каждому из них. Находить, что в каждом из элементов нравится или не нравится и почему. Объединять частные впечатления в одно и делать вывод. Всё это помогает лучше чувствовать свой внутренний мир, и потом такую практику можно применять не только к играм: фильмам, книгам, жизненным ситуациям, другим людям.
Можно следить за тем, что окружает игру: за её развитием, создателями, местом в индустрии, влиянием на последующие игры.
Можно начать изучать понравившиеся художественные или музыкальные стили. То есть, уделять более пристальное внимание какому-либо одному аспекту игры. Я, например, по мере сил изучаю музыку в играх. Это приводит к более объёмному изучению музыки вообще, либо отдельных направлений в частности (chip music, фанатские ремиксы, сольные альбомы игровых композиторов). Кто-то, возможно, точно так же изучает с помощью игр дизайн или сюжеты и делает свой внутренний опыт богаче.
В отношении саморазвития-саморазрушения важно ещё понимать: жизнь слишком реальна, чтобы относиться к ней, как к игре. Надо очень чётко видеть, какой игровой опыт помогает тебе развиваться в реальной жизни, что поможет развиться внутренне, а что – просто конфетка, награда и поощрение за участие в процессе. Переедаться одними только конфетами – это вредно, как вредно любое излишество. Тут в какой-то мере можно вспомнить моё неудачное студенчество))). Но и из таких ситуаций надо делать выводы и обогащать жизненный опыт. Однако нельзя сказать, что игры принесли мне только вред – если не зацикливаться только на них, то они подталкивают к пониманию некоторых проблем, или к изучению некоторых явлений культуры. Поэтому для полноценного восприятия жизни, кроме игр, надо читать книги, слушать музыку, смотреть кино, аниме, общаться с людьми разнообразных увлечений, whatever – каждое отдельное увлечение поможет более глубоко изучить другие. Также как в совокупности с остальными активностями человека, игры помогут гораздо лучше разобраться в различных проявлениях культуры, жизни, окружающих людях, себе, мире – в чём угодно.
Человеку свойственно играть, и это известно давно: на сцене, в жизни, в азартные игры, в шахматы, соревноваться в спорте, личных достижениях, на работе, и т.д. Игры – лишь один из инструментов познания. Главное – правильно пользоваться инструментами. И вот для этого надо разбираться в том, что представляет собой твоё увлечение. Смотреть вглубь и вширь него. Не ограничивать свой жизненный опыт, плавая на поверхности. А обогащать его. Современная игровая индустрия достаточно развита, чтобы предоставить такие инструменты на любой вкус. Это огромный рынок, готовый удовлетворить любые запросы. Даже для неподготовленного человека, не знакомого с играми или далёкого от них можно подобрать игру по способностям и вкусам. И она доставит удовольствие и прибавит экспириенса. Загвоздка в том, что обширность этого рынка является также и преградой для новичков, которые просто теряются в этом изобилии (отсюда, кстати, и возникают мифы про геймеров). И тут как раз и нужны игровые специалисты, сообщества, пресса, чтобы всё объяснить и помочь конкретному человеку, у которого в реальной жизни всё сводится ко вполне конкретному вопросу: «а во что поиграть?» Только задача игрового комьюнити – не только подсказать конкретную игру, но и объяснить, зачем в неё играть, почему, как и что полезного это привнесёт в жизненный опыт.
В общем, саморазвивайтесь любыми доступными способами. Удачи))).

Игры – лишь один из инструментов познания. Главное – правильно пользоваться инструментами.

ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Иногда комментарий, пришедший к посту, оказывается интересней самого поста. Так, например, произошло в первом посте сегодняшней «Блогосферы»: после сообщения о том, что определяет уровень гейм-культуры человека, следует пространное и очень любопытное рассуждение об играх как средстве саморазвития.





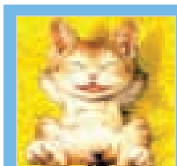


Фриплей



vecetti

Игры со свободным геймплеем и огромным миром. Что мы ждём и чего дождёмся?
Не секрет, что фриплей является сильной приманкой для геймера. При виде этих слов в рекламе массовый игрок теряет волю и в состоянии кататонии идёт к прилавку, уже вынимая деньги из папиного кармана. Но что нас ждёт в играх с этой заявленной фишкой? Свобода? Навряд ли.
Практически всегда фриплей представляет собой развёрнутый город (или ещё что развёрнутое), в котором в достаточно произвольном порядке расставлены сюжетные задания и дополнительные квесты. Сюжетные миссии, как и в обычной линейной игре, можно выбирать ограниченно. Квесты тоже от других игр мало отличаются. По сути, пресловутый фриплей заключается только в том, что от миссии к миссии нужно долго и, бывает, занудно ехать, идти или лететь. Само выполнение миссий, как правило, абсолютно линейно, если не сказать банально. Взять то-то, отвезти туда-то, убить тех-то, варианты. Надеетесь, что в новой ГТА будет по-другому? Продолжайте надеяться.
Что же на самом деле, мы ждём от фриплея? Призрак чего заставляет массово раскупать самодельные моды ГТА? И тревожит неокрепшие умы?
Может быть, не только возможность покататься по городу, подавить пешеходов и постреляться с копами? Возможно, хочется внятно поговорить с каждым на улице, оценить его уникальный характер и самостоятельность в пределах ВСЕГО города. Возможно, хочется зайти в каждый дом, в каждую квартиру, найти там уникальные интерьеры и обстановку, живущих (!) неперсонажей. Сломать и взорвать всё, что доступно глазу. Жить жизнью, а не скриптами. Забыть о сюжете, потому что вон та девушка так приглянулась и так реагирует на наши ухаживания, что жизнь опять прекрасна.
Но, блин, это порождает два новых вопроса:
1. А не является ли программирование такого мира программированием «физики (десятки тысяч взаимодействующих в сцене объектов)... симулятора рассыпающихся фигур из костяшек домино»?
2. Идеальный мир для эскапизма. Не так ли?



hsagdh

1. Нет, потому как рассыпающиеся фигуры из костяшек домино можно, тщательно подготовившись, рассыпать идеально. Жизнь населённого людьми города или ещё чего, развёрнутого, несколько сложнее. Поэтому симуляция жизни города – это утопия.
2. Да, но недостижимая. Что, впрочем, не делает её менее желанной.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

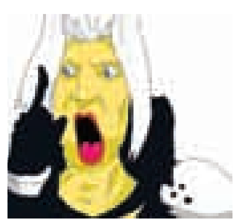
В позапрошлом выпуске «Блогосферы» мы упоминали игру Mario Is Missing, которая была создана не Nintendo и, как следствие, получилась из рук вон ужасной. В начале 90-х, однако, вышло еще несколько такого же качества проектов на Philips CD-i после неудачных совместных попыток Nintendo и Philips сделать CD-addon для SNES. Одна игра про Марио и три – по мотивам «Зельды», все – плохие, как на подбор. Отличало их от прочих игр того времени наличие мультипликационных роликов, выглядящих настолько ужасно, что их помнят и по сей день. На нашем диске вы найдете подборку заставок из Hotel Mario, Zelda: The Wand of Gamelon и Link: The Faces of Evil. Несмотря на то что они все плюют на каноны соответствующих сериалов, общественность в наибольшей мере затронула именно последняя. «Скучно как-то», – жалуется Линк во вступительном ролике. «Мой мальчик! – восклицает король, отец Зельды, поучительно вознося палец. – Все истинные воины стремятся к этому миру». – «Интересно, что Гэнон там поделывает», – закатывает глаза Линк. Конечно же, в тот же миг появляются известия о том, что Гэнон внезапно захватил остров. Невероятная абсурдность этой сценки вкупе с отвратительнейшим стилем рисовки сделали ее объектом множества пародий.

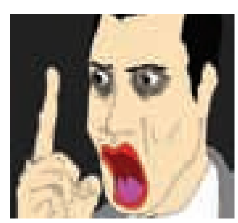










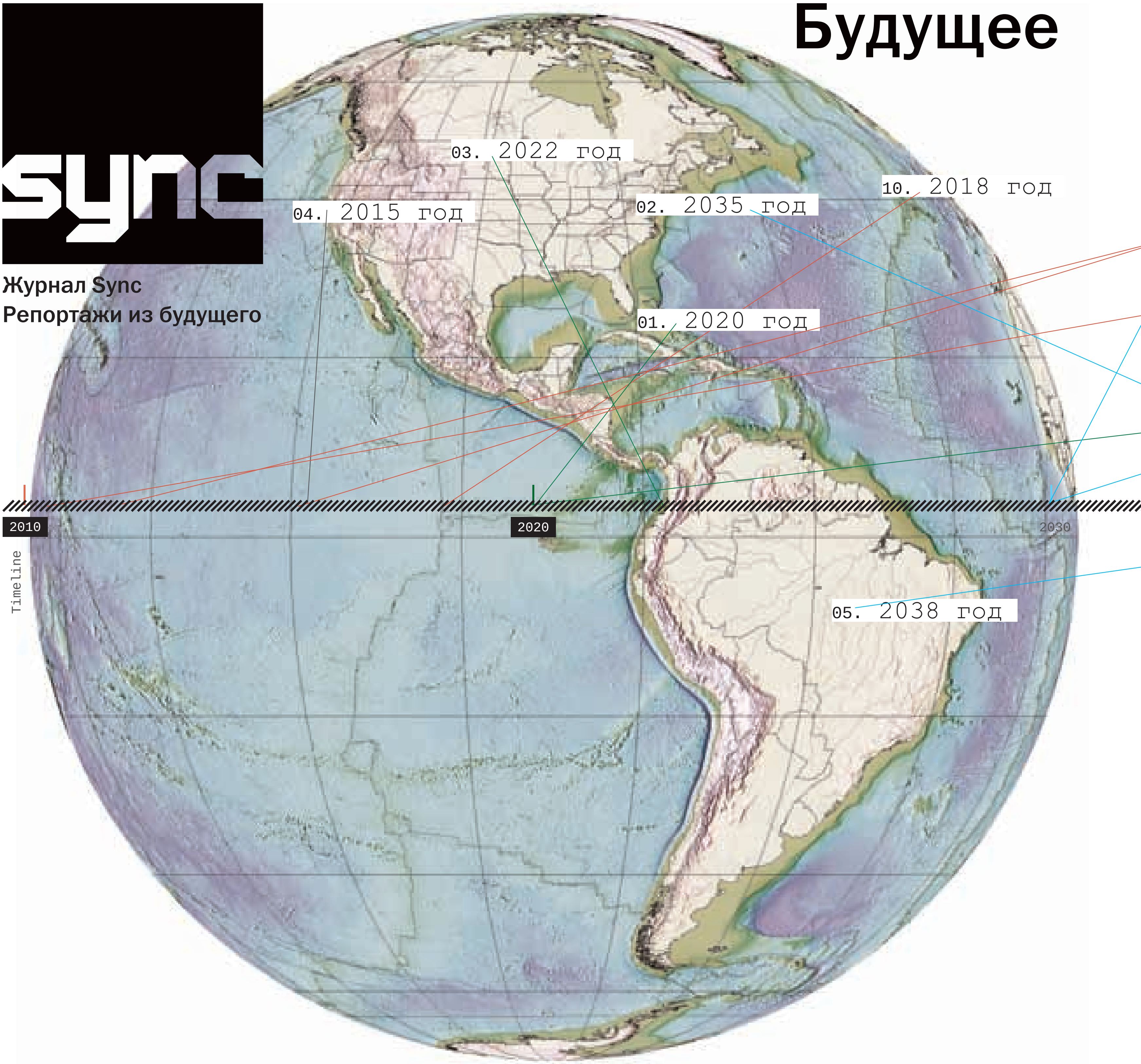




По сути, пресловутый фриплей заключается только в том, что от миссии к миссии нужно долго и занудно ехать, идти или лететь.

Будущее

Журнал Sync
Репортажи из будущего



Карта будущего

01. Куба
2020. Гавана. Национальная ассамблея Кубы большинством голосов приняла решение о вступлении в состав Соединенных Штатов в качестве 51-го штата.

02. США
2035. Вашингтон. По решению Конгресса США столица Соединенных Штатов переносится из Вашингтона в Сиэтл.

03. США
2022. Съезд Республиканской партии США официально выдвинул кандидатуру Билла Гейтса на второй президентский срок.

04. США
2015. Сан-Франциско. Компания Google объявила о намерении приобрести корпорацию Apple за 150 миллиардов долларов.

05. Бразилия
2038. Ассоциация государств-экспортеров пресной воды – Бразилия, Россия, Дания (Гренландия) – приняла решение ограничить поставки воды на мировой рынок в ответ на оккупацию коалиционными силами США и Великобритании 2/3 Антарктиды.

06. Бельгия
2045. Брюссель. На чрезвычайной сессии парламента Европейского Союза было принято решение о начале эвакуации жителей прибрежных территорий Нидерландов, Бельгии и Дании вглубь континента. Эвакуация должна завершиться в феврале 2050 года.

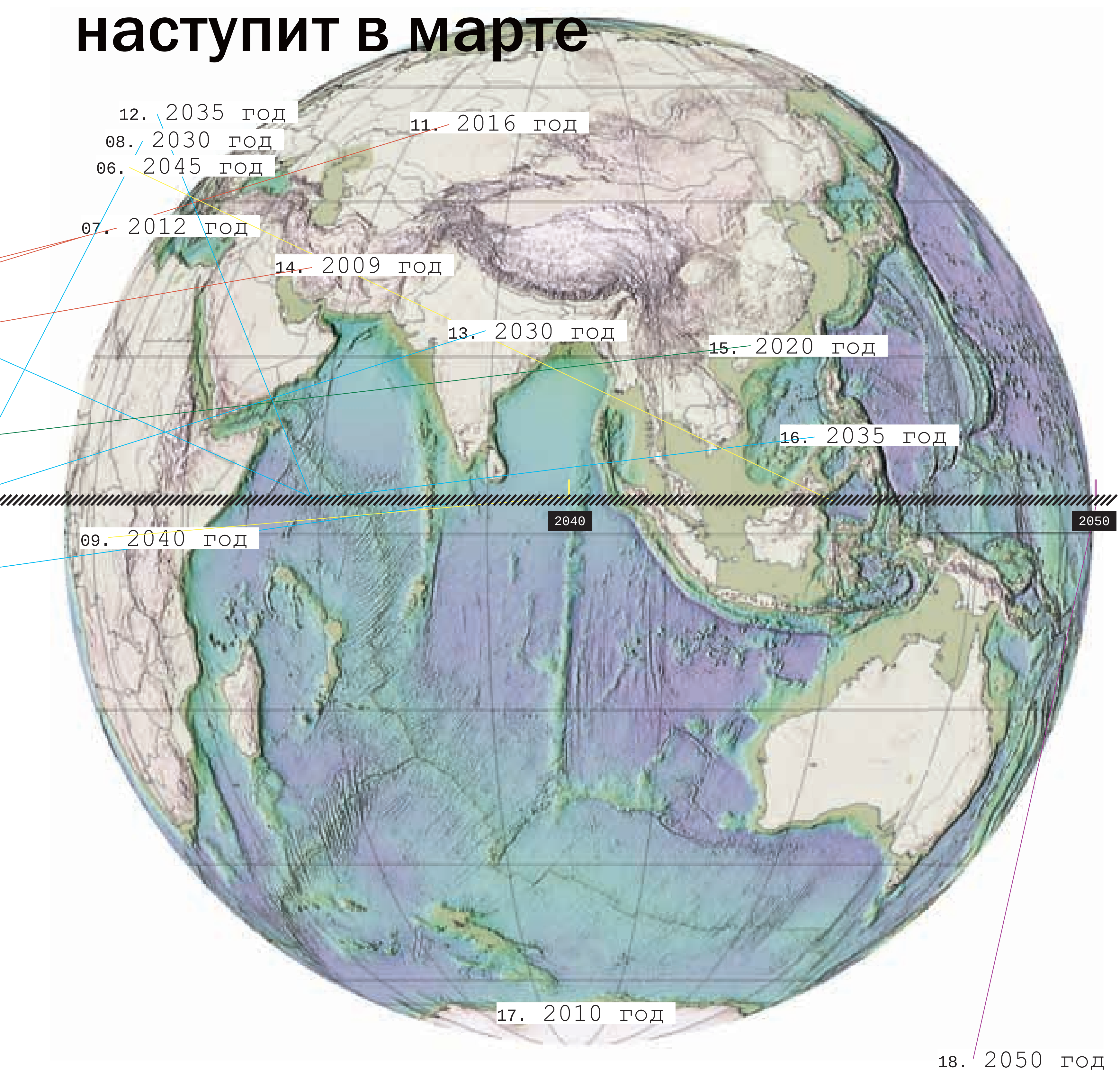
07. Швейцария
2012. UEFA приняла решение о переносе Чемпионата Европы по футболу, который должен был пройти в Польше и Украине, в Англию – в связи с неготовностью к соревнованию вышеуказанных восточно-европейских стран.

08. Исландия
2030. В Рейкьявике торжественно закрыта последняя бензоколонка. Исландия стала первой страной в мире, полностью перешедшей на водородное топливо.

09. Нигерия
2040. В Абудже, столице Нигерии, прошли 37-е Летние Олимпийские игры. В ходе соревнований марафонская дистанция была впервые в истории человечества преодолена быстрее 2 часов.

10. Великобритания
2018. Великобритания приняла решение о выходе из состава Европейского Союза.

наступит в марте



11. Россия
2016. Евгений Чичваркин выставил свою кандидатуру на президентских выборах.
12. Австрия
2035. В связи с глобальным потеплением Austrian Alpine Association констатирует, что более 90% всего объема и площади австрийских альпийских ледников может исчезнуть уже к концу XXI века!
13. Индия
2030. Население Индии превысило население Китая. Страны сравнялись в 2029 году на отметке 1,5 миллиарда жителей.
14. Пакистан
2009. Атомный взрыв в Пакистане. Страны ООН голосуют за полный запрет ядерного оружия в мире.

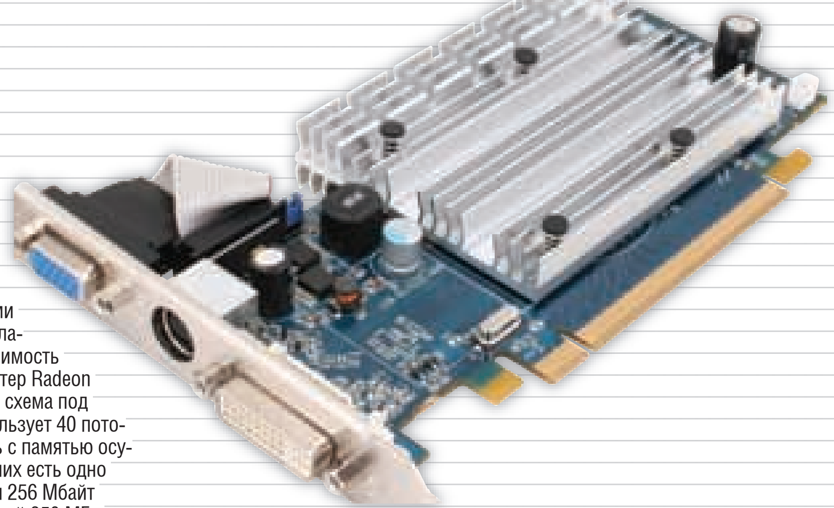
15. Китай
2020. По статистике, Китай стал самой большой англоговорящей страной в мире. Кроме того, Поднебесная обогнала США по номинальному ВВП – $29,3 триллиона. В стране 1 миллиард владельцев сотовых телефонов.
16. Тайвань
2035. Самый жаркий год в истории Тайваня. Впервые средняя температура за три летних месяца превысила 35 градусов Цельсия.
17. Антарктида
2010. Криоробот, предназначенный для поиска жизни в океане спутника Юпитера, проник к озеру «Восток» в центре континента. Озеро, отрезанное от окружающего мира более миллиона лет, стало первым испытательным полигоном для робота.

18. 2050. Население Земли превысило 9 миллиардов человек.

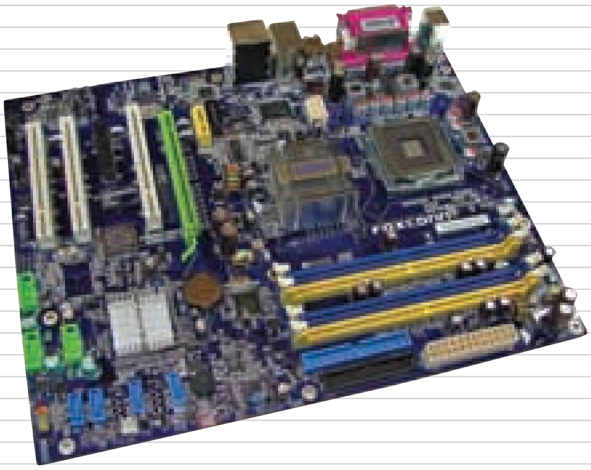
Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ЗОЛОТЫЕ СЕРЕДИНКИ



Мы постоянно рассказываем об анонсах новых производительных плат, зачастую забывая о сегменте Middle-End. Но сегодня аппаратная часть во многом гораздо мощнее, нежели требуется для комфортной работы с популярными игровыми движками. Совсем недавно компанией AMD был представлен Radeon HD 3870 X2 – плата с двумя графическими чипами, и более скромные решения отошли на второй план. Для тех, кто не согласен переплачивать за платы категории «Люкс», были выпущены Radeon HD 3400 и Radeon HD 3600, стоимость которых не превышает $100 за самый мощный вариант. В свою очередь, графический адаптер Radeon HD 3450 базируется на чипе с кодовым именем RV620 LE, а в Radeon HD 3470 используется схема под названием RV620 Pro. Каждый из них изготовлен с применением 55-нм техпроцесса и использует 40 потоковых процессоров. Частота работы ГП, вне зависимости от названия, равна 800 МГц. Связь с памятью осуществляется по 64-битной шине. Казалось бы, они просто дублируют друг друга, однако у них есть одно принципиальное отличие – тип используемой памяти. Плата Radeon HD 3450 комплектуется 256 Мбайт DDR2 с частотой 500 МГц, а Radeon HD 3470 оснащается 256 Мбайт GDDR3 с рабочей частотой 950 МГц.



МАТЕРИНСКИЙ ИНСТИНКТ

Компания Foxconn объявила о выпуске новой линейки системных плат, которые изготовлены с использованием чипсетов NVIDIA nForce 630i и nForce NVIDIA 610i MCP. Платформы Foxconn M7PMX и Foxconn M7VMX поддерживают процессоры с частотой шины 1333 МГц, включая последние 45-нм процессорные технологии семейств Intel Core2 Quad и Intel Core 2 Duo. Плата Foxconn M7PMX использует встроенный разъем HDMI с поддержкой HDCP для обеспечения требований защиты от копирования дисков новых форматов Blu-ray Disc и HD DVD. Чип «Fox One» обеспечивает простой способ для разгона, контроля кулера и общего мониторинга системы из специального приложения Windows, без использования навигации по меню BIOS. Что касается разъемов, то все платы без исключения обладают разъемами PCI-E x16, один PCI-E x1 и два PCI. В зависимости от конфигурации платформы будут оснащаться либо 8-канальным, либо 6-канальным HDA-кодеком. Платы появятся в продаже в ближайшее время – их цена будет колебаться от $55 до $75.

КОНСОЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ



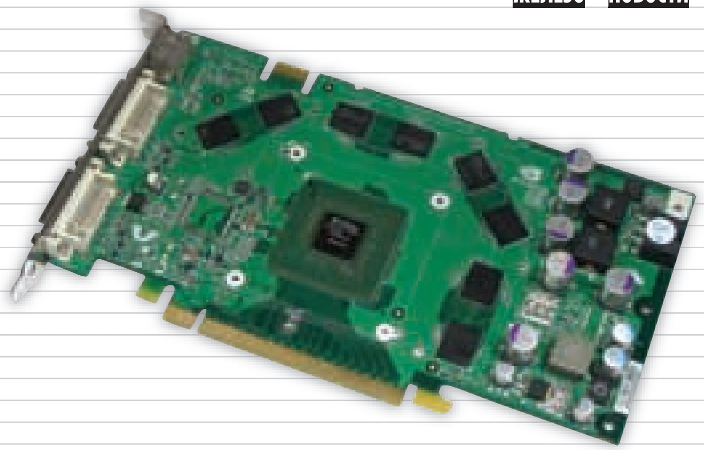
Мало кого можно удивить ТВ-тюнером для персонального компьютера. Однако инженеры компании KWorld решили пойти дальше и разработали внешний ТВ-тюнер TVBox 1440ex с поддержкой Wii. Это внешний автономный аналоговый TV-тюнер со встроенными динамиками. С ним можно превратить LCD-монитор в полноценный телевизор. Мало того, к устройству можно подсоединить PlayStation 2 или PlayStation 3. Присутствует поддержка разрешений: 800x600, XGA (1024x768), SXGA (1280x1024), WXGA+ (1440x900). Из дополнительных возможностей имеется опция сохранения отдельных кадров из любимых программ, функция предпоказа каналов, картинка в картинке. В целом неясно, зачем потребовалось создавать внешний тюнер, когда к большинству телевизоров можно подсоединить не только саму консоль, но и телевизионную антенну. Цена на момент анонса не сообщалась, однако известно, что в скором времени тюнер KWorld TVBox 1440ex должен появиться на прилавках магазинов.



БУКВАЛЬНОЕ ЗВУЧАНИЕ

В ассортименте продуктов компании Logitech есть не только разнообразные манипуляторы. Совсем недавно была представлена акустическая система, создающая атмосферу домашнего кинотеатра. Комплект Logitech Z Cinema объединяет в себе функцию «объёмного звука» и схему тройного усиления в динамической системе формата 2.1. Этот акустический набор является прекрасным решением для использования с Windows Media Center. Отметим, что Logitech Z Cinema обладает функцией SRS TruSurround HD, которая поддерживает объемное звучание без использования тыловых колонок. Комплект представлен двусторонними сателлитами и 8-дюймовым сабвуфером. Благодаря впечатляющему дизайну с черной и серебристой отделкой он станет элегантным дополнением в любом доме или комнате. Цифровой аудиосигнал передается по единому USB-кабелю с минимальными искажениями, что позволяет избавиться от большого количества проводов.

УЖЕ ДЕВЯТЬ



Глядя на то, с какой скоростью компания AMD анонсирует новые адаптеры, можно подумать, что NVIDIA бездействует, однако конкурирующая компания стреляет хоть и редко, но метко. Совсем недавно, а именно 21-го февраля этого года состоялся анонс видеокарты среднего ценового диапазона – NVIDIA GeForce 9600 GT. Как можно видеть из названия, о восьмой серии уже речи не идет, однако уже сейчас известно, что этот адаптер станет заменой NVIDIA GeForce 8600 GT. Графический чип G94, применяемый в новых акселераторах, обладает 64 потоковыми процессорами и 256-битной шиной памяти. Частоты ядра, шейдерного блока и памяти GDDR3 составляют 650, 1625 и 1800 МГц соответственно. Всего на свет появилось две вариации на тему, отличающиеся только объемом памяти (на момент анонса были доступны модели с 512 Мбайт и 256 Мбайт). На сегодняшний момент сложно говорить даже о результатах предварительного тестирования, однако NVIDIA сообщает, что новинки более эффективны при работе с антиалайсингом по сравнению с предшественником.



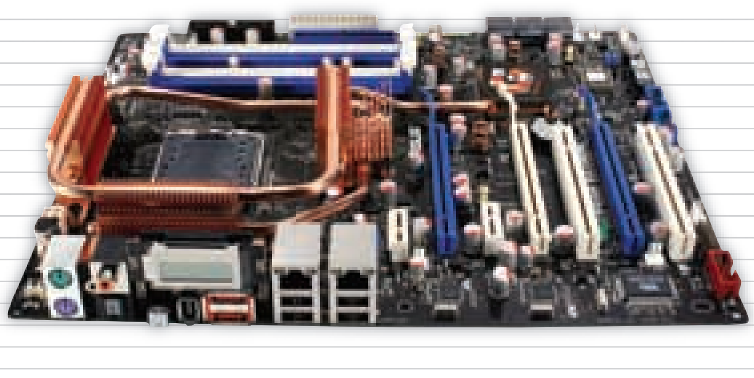
ЭКО-ПЛАЗМА

На выставке CES 2008 в Лас-Вегасе, которая проходила в январе этого года, компания Philips представила телевизор Philips Eco FlatTV, который получил статус «Лучшего экспоната» среди «Призеров CES» по рейтингу CNET. Эта ЖК-панель под кодовым названием Philips 42PFL5603 обеспечивает превосходное качество изображения и потребляет при этом минимум энергии. Телевизор оснащен такими энергосберегающими функциями, как, например, патентованная технология регулировки яркости, помогающая снизить интенсивность ЖК-подсветки для снижения энергопотребления без ухудшения качества изображения. Встроенный световой сенсор автоматически измеряет интенсивность рассеянного света в помещении и соответствующим образом корректирует яркость подсветки, помогая сохранить энергию. Следует отметить, что Philips Eco FlatTV входит в коллекцию Philips Design Collection и отличается не только исключительной точностью изображения, но и ультрасовременным дизайном. В производстве использовались не содержащие свинец компоненты и огнеупорные материалы, безопасные для окружающей среды. Телевизор Philips Eco FlatTV поступит в продажу в марте – его рекомендуемая розничная цена составит $1399.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИНИМУМ



Компания Shuttle известна своими компактными дизайнерским корпусами типа barebone. Есть в их ассортименте не только рабочие платформы, но и действительно стоящие решения для энтузиастов. Как известно, barebone – это не только миниатюрный корпус, но еще и продуманная система охлаждения, и специализированная системная плата. Так что в результате стоит похвалить инженеров Shuttle – они действительно постарались на славу. Внутри небольшого корпуса скрывается плата на чипсете Intel X38 с ICH9R, поддерживающая до 8 гигабайт DDR2-800 в двухканальном режиме. При этом BIOS позволяет разогнать ОЗУ до 1066 МГц. Системная плата поддерживает процессоры от Intel под классический разъем LGA775 с шиной 1333 МГц, включая новейшие модели, созданные с применением техпроцесса 45 нм. Мощному процессору можно добавить две видеокарты AMD в режиме CrossfireX, благодаря наличию двух портов PCI-Express x16, поддерживающих стандарт 2.0. Для охлаждения всех этих «горячих» компонент используется фирменная система Oasis Cooling Technology, в состав которой входит пассивный радиатор солидных размеров.



КОНТРАТАКА

Системные платы линейки ROG от компании ASUS должны были пополниться еще одной платформой, однако анонс откладывался в связи с задержкой релиза нового набора логики nForce 790i Ultra SLI и его модификации nForce 790i SLI. Фактически, самих плат тоже будет две, и они получат идентичные названия. На чипсете NVIDIA nForce 790i Ultra SLI будет основана плата Asus Striker II Extreme, а чипсет nForce 790i SLI будет основой Asus Striker II NSE. Плата ASUS Striker уже присутствовала в линейке, однако производитель решил выпустить, если так можно выразиться, продолжение. Разница между двумя платами состоит в режимах работы памяти и разгонном потенциале. sus Striker II Extreme обеспечивает поддержку DDR3-2000 через расширения EPP, а Striker II NSE ограничивается режимом DDR3-1600. Формально же чипсеты этой серии поддерживают только DDR3-1333. Платами понимают технологию 3-Way SLI, для чего на материнских платах предусмотрены три слота PCI Express x16.

ЛУЧ СВЕТА

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЕКТОРОВ С ПОДДЕРЖКОЙ HDMI

ТЕЛЕВИДЕНИЕ ВЫШЛО НА КАЧЕСТВЕННО НОВЫЙ УРОВЕНЬ. СЕГОДНЯ ЭКРАНЫ С ПОДДЕРЖКОЙ HDMI СТОЯТ НЕ ТАК ДОРОГО, И ОРГАНИЗОВАТЬ ПОЛНОЦЕННЫЙ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР НЕ СОСТАВИТ ТРУДА – БЫЛИ БЫ ДЕНЬГИ. НО ТЕЛЕВИЗИОННАЯ ПАНЕЛЬ – ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ПАНЕЛЬ, И ОНА НЕ ПЕРЕДАСТ ВСЕЙ ГАММЫ ЧУВСТВ, КОТОРЫЕ ОЩУЩАЕШЬ В ЗАЛЕ ПОД ХРУСТ ПОПКОРНА И ГРОХОТ БАСОВ. ПОЛУЧИТЬ ИСТИННОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ПРОСМОТРА ФИЛЬМОВ В КРУГУ ДРУЗЕЙ ИЛИ РОДСТВЕННИКОВ ПОЗВОЛИТ КАЧЕСТВЕННЫЙ ПРОЕКТОР. СРЕДИ ТАКИХ УСТРОЙСТВ ПОДДЕРЖКА HD УЖЕ НЕ В ДИКОВИНКУ. ТАК ЧТО НЕ СТОИТ УДИВЛЯТЬСЯ, ЕСЛИ КАЧЕСТВО КАРТИНКИ, ВЫДАВАЕМОЙ ПРОЕКТОРОМ, ПРЕВОСХОДИТ ИЗОБРАЖЕНИЕ, ДЕМОНСТРИРУЕМОЕ ПРИЛИЧНОЙ ПЛАЗМЕННОЙ ПАНЕЛЬЮ.

Что мы тестировали

Benq W9000
Epson EMP-TW1000
Epson EMP-TWD700
Hitachi PJ-TX200
InFocus IN78
Optoma Themescene HD72i
Panasonic PT-AE1000E
Sanyo PLV-Z5

Название	Optoma Themescene HD72i	Hitachi PJ-TX200	InFocus Big Play IN78	Panasonic PT-AE1000E	Sanyo PLV-Z5	BenQ W9000	Epson EMP-TWD700	Epson EMP-TW1000
Разрешение матрицы:	1280x768	1280x720	1280x720	1920x1080	1280x720	1920x1080	1280x720	1920x1080
Соотношение сторон:	16:10	16:9	16:9	16:9	16:9	16:9	16:9	16:9
Технология:	DLP	DLP	DLP	3LCD + Smooth Screen	3LCD	DLP	3LCD	3LCD
Яркость:	1300 ANSI лм	1200 ANSI лм	1000 ANSI лм	1100 ANSI лм	1100 ANSI лм	1200 ANSI лм	1600 ANSI лм	1200 ANSI лм
Контрастность:	3000:1	7000:1	3500:1	11000:1	10000:1	8500:1	10000:1	12000:1
Ресурс лампы:	3000 часов	3000 часов	3000 часов	2000 часов	3000 часов	3000 часов	2000 часов (3000 часов в экономичном режиме)	3000 часов (1700 часов в режиме высокой мощности)
Размеры:	100x350x250 мм	340x113x298 мм	360x120x360 мм	460x147x315 мм	382x126x304 мм	495x195x393 мм	406x143x353 мм	406x143x310 мм
Вес:	3,1 кг	4,9 кг	4,2 кг	7,2 кг	5 кг	9.5 кг	5,4 кг	5,6 кг

ПРОЕКЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Прежде чем подробно рассказать об особенностях технологий отображения, следует отметить, что на сегодняшний день активно используются лишь четыре схемы. Все они применимы не только для проекторов, но и для проекционных телевизоров. Первая и самая старая технология – электронно-лучевая. Несмотря на многие свои недостатки, эта схема до сих пор используется некоторыми производителями в самых дешевых моделях. Более новая, жидкокристаллическая сегодня практически полностью перешла на трехматричную систему, которая получила название 3LCD. Наиболее активно в проекторах среднего класса используется микрозеркальная технология DLP. Одной из последних разработок следует считать систему D-ILA.

Вышеуказанные принципы организации проекционного процесса – только небольшая часть той сложной структуры, которую представляет собой современный проектор. Однако именно они являются основополагающим базисом. На данный момент производители разделились на два условных лагеря. Какие-то компании придерживаются только одной технологии. Например, Epson и Sanyo сделали ставку на 3LCD и применяют в своих проекторах только ее. А вот Benq и InFocus выбрали DLP. Конечно, это наиболее агрессивные игроки на рынке. Большинство контор предпочитает сбалансированный ассортимент с разнообразными проекторами. Интересно, что и в этой сфере существуют компании, которые подготавливают для производителей отдельные компоненты. Как ATI и NVIDIA поставляют для дилеров конструкторские основы для построения собственных видеокарт, так и компания Texas Instruments делает отдельные комплектующие для DLP-проекторов.

ЭЛЕКТРОННО-ЛУЧЕВАЯ СХЕМА

Фактически, электронно-лучевая схема – самая старая и проверенная временем технология проецирования. Заключается она в следующем. В едином блоке установлено три независимых кинескопа, каждый из которых отвечает за определенный цвет из классического набора RGB (красный, зеленый, синий). Перед каждым из этих кинескопов установлен объектив, который и проецирует луч. Все три луча должны попасть в одну точку, что требует тщательной калибровки всей системы. В результате мы имеем массивный, стационарный агрегат, который не терпит какого-либо перемещения после настройки. Стоимость таких проекторов сегодня запредельно высока. Цена одной такой трехпоточной модели с поддержкой Full HD может достигать полумиллиона долларов. Посему невысокий процент компаний из общего количества занимается их производством. Наиболее известны Barco, Sim2 и Sony. Эксперты утверждают, что изображение, получаемое посредством таких проекторов – максимально качественное и естественное. Нетрудно догадаться, что для домашнего пользования этот тип проекторов не годится.

ТЕХНОЛОГИЯ 3LCD

Жидкие кристаллы используют уже давно и все кому не лень. Первые проекторы с применением ЖК имели всего одну матрицу и качественной передачей изображения не блистали. Впоследствии для улучшения качества отображения инженеры предложили пускать свет от лампы сквозь три независимые матрицы, которые вместе и представляют ту самую систему RGB. В результате удалось получить повышенную насыщенность и четкость картинки. Среди недостатков стоит отметить наличие межпиксельной решетки в конечном изображении, а также недостаточный уровень контрастности. В последнее время с межпиксельной решеткой практически полностью разобрались посредством матриц высокой четкости, а контрастность повышают с помощью особой ирисовой диафрагмы. Контрастность моделей с использованием технологии 3LCD повысилась в последнее время до уровня 1000:1. Приверженцами вышеупомянутой схему, являются Panasonic, а также компания Epson – один из самых крупных производителей ЖК-матриц.

ТЕХНОЛОГИЯ DLP

Система DLP (Digital Mirror Device) используется во многих моделях проекторов. Она представляет собой около двух миллионов качающихся зеркал, размещенных на чипе высокой четкости DMD размером 20x15 мм. Весь механизм движется со скоростью 30000 тактов в секунду под управлением электрического тока. Зеркала синхронизируются со специальным диском, на котором расположены в качестве секторов элементы светофильтра RGB. Зеркала отклоняются в зависимости от требуемой яркости картинки, в то время как над ними находится фильтр нужного цвета. Скорость вращения диска – около 7200 оборотов в минуту. За каждый оборот над чипом проходит минимум четыре сектора, один из которых полностью прозрачный. Дисковый светофильтр в наиболее дорогих проекторах оснащается еще и промежуточными секторами для смягчения изображения (голубой, розовый и салатовый). Каждый кадр демонстрируется по пять раз или с частотой смены 120 Гц. В результате картинка получается плавной и качественной. Недостатком технологии можно считать так называемый эффект радуги, наблюдаемый при пролете одиночного точечного объекта от края до края затемненного экрана. Края объекта успевают обработаться только отельными цветами, и в результате получается что-то похожее на радугу. Невысокий уровень контраста и неестественность изображения также сложно записать в плюсы технологии DLP.

ТЕХНОЛОГИЯ D-ILA

На сегодняшний день I-DLA – это перспективная технология, которая в будущем позволит избавиться от недостатков предшественников. Изображение формируется жидкими кристаллами, но они работают уже не на просвет, а на отражение. Отражающее зеркало расположено в слое электродов, которые лежат за слоем жидких кристаллов. Световой пучок, попадающий на матрицу, не отображается на экран сразу, а усиливается специально предусмотренной лампой. Кстати, буква «A» в обозначении расшифровывается не иначе как Amplifier – усилитель. Смотреть кино на проекторе с использованием такой технологии – сущее удовольствие, несмотря на не слишком большой уровень контраста. В целом такой подход требует доработки, однако за него всерьез взялись такие компании как JVC, Hitachi и, конечно же, корпорация Sony – большой любитель инноваций. У Sony та же самая технология с учетом уже внесенных запатентованных изменений получила название SXRD.

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

OPTOMA THEMESCENE HD72I

$2100

Компания Optoma не так популярна на территории России. Основным рынком сбыта являются страны Западной Европы. Однако не рассказать о модели Optoma Themescene HD72i попросту невозможно, поскольку она обладает рядом особенностей не присущих другим моделям, представленным в данном обзоре. В первую очередь следует обратить внимание на нестандартное разрешение, которое поддерживает рассматриваемый проектор. Отсюда такое необычное соотношение сторон. Дополнительные строчки по горизонтали, не использованные в формате 1280x720, позволяют сдвинуть экран по вертикали. Диск светофильтра имеет семь различных секторов, которые улучшают цветопередачу и снижают пресловутый эффект радуги. Что касается прочих особенностей, то в проектор внедрена система очистки воздуха O2Air Photo Catalyst, которая не только охлаждает устройство, но и очищает воздух. Необычно, но забавно. Также проектор может похвастаться режимом Image AI, который направлен на оптимизацию изображения. Пользоваться им не советуем – он не всегда удачно выставляет яркость лампы в зависимости от освещения. Меню оснащено необходимым набором настроек. Предусмотрены также подготовленные профили для просмотра кино, телевидения и даже игрового режима.



$2200



HITACHI PJ-TX200

Проектор от компании Hitachi построен с использованием технологии DLP. Производитель акцентировал внимание на стеклянной оптике и 10-битной обработке видео, что в принципе улучшает плавность и резкость картинки. Предшествующая модель Hitachi PJ-TX100 также поддерживала видео высокой четкости, однако вывод сигнала на HDMI осуществлялся только через переходник на VGA. Такая особенность была устранена в Hitachi PJ-TX200. Проектор обладает горизонтальным и вертикальным сдвигом объектива, коротким фокусным расстоянием. Его также можно с легкостью использовать в небольших помещениях. Все разъемы на задней панели – классические, за исключением одного HDMI. Проектор работает по схеме HD Ready при максимальном разрешении 1280x720. Настраивается проектор легко и быстро Hitachi PJ-TX200. Качество изображения более чем удовлетворительное. Никаких искажений в цветовой гамме, характерных лесенок. Из недостатков можно отметить только недостаточно насыщенный черный цвет, а также низкий уровень резкости. При работе также был замечен достаточно сильный шум (порядка 30 дБ), однако при просмотре кино этот факт будет не критичен.

INFOCUS BIG PLAY IN78

Данная модель является слегка модифицированной версией проектора InFocus Big Play IN76. Однако выпуск чипа DarkChip3 от Texas Instruments заставил компанию InFocus выпустить усовершенствованное решение. Корпус устройства изготовлен из блестящего пластика. Такой материал слишком маркий – на нем с легкостью остаются царапины и пятна. Разъемов на задней панели достаточно много. Здесь присутствует, помимо одного HDMI, еще и SCART, DVI (вместо классического VGA – замена немного спорная), RC-232C, композит, USB и S-Video. На штатной подставке проектор можно наклонять вперед-назад, поворачивать в стороны и наклонять немного назад. Пульт управления просто отличный. Он удобно лежит в руке, обладает небольшим количеством кнопок, каждая из которых отвечает за свой пункт в меню, а также оснащен подсветкой каждой отдельной клавиши. Меню русифицировано неплохо и сделано в форме классической структуры-дерева, применяемой в системе Microsoft Windows. В нем легко запутаться и не всегда можно найти нужную опцию. Использование нового DLP-чипа DarkChip3 не повлекло за собой кардинальных изменений по сравнению с предыдущей моделью, но в целом изображение превосходное.



$3350

PANASONIC PT-AE1000E

$5000



В борьбе с пикселизацией изображения, компания Panasonic доработала существующую технологию 3LCD. Пакет изменений под названием Smooth Screen минимизировал этот эффект и позволил получить более четкую и качественную картинку. Оптический фильтр «Pure Colour Filter Pro» оптимизирует световой поток от UHM-лампы и позволяет получить глубокий черный и чистые первичные оттенки набора RGB. Оптическая система – еще один повод для гордости инженеров Panasonic. За счет нее уровень контрастности достигает порога в 11000:1. Пульт управления – просто потрясающий. Его отличают оранжевая подсветка в темноте, жидко-кристаллическая панель и выемки на днище для пальцев рук. Разъемов HDMI всего два. Помимо них предусмотрены SCART, VGA, компонентный, S-Video- и композитный входы. Для HDMI-подключения и некоторых компонентных сигналов можно включить настраиваемую обрезку краев изображения. Порадовала опция настройки цветовой гаммы в зависимости от опорного цвета. Интересно, что проектором можно управлять и по интерфейсу RS-232C. Меню полностью русифицировано. Четкость изображения более чем высокая. Из недостатков отмечаем слишком высокую цену и невозможность управления диафрагмой напрямую.



$1700

SANYO PLV-Z5

Компания Sanyo представлена в нашем обзоре всего одной моделью, а именно Sanyo PLV-Z5. Предыдущая версия отличалась практически безупречными характеристиками при достаточно низкой стоимости. Рассматриваемый в данном случае проектор Sanyo PLV-Z5 изготовлен из пластика с серебристым покрытием. Все клавиши управления вынесены на верхнюю панель. Шторка, закрывающая линзу, имеет электропривод, поэтому автоматически отодвигается при включении проектора, и задвигается при выключении. Пульт небольшой – до всех клавиш можно дотянуться большим пальцем при правильном хвате. Зеленой подсветке не хватает равномерности, чтобы осветить все обозначения на клавишах. Включается она по желанию пользователя специальной кнопкой Light, что не всегда удобно. Меню русифицировано и предельно упрощено. Расстроил только достаточно мелкий шрифт пунктов обозначений. Портов HDMI предусмотрено аж две штуки. Помимо них предусмотрен S-Video, компонентные выходы, а также VGA для подключения к компьютеру. Настройка резкости, фокусировка, направление линзы – все эти настройки придется делать вручную. Соответствующие рычажки расположены на верхней панели корпуса. Порадовала высокая контрастность и тихая система охлаждения.

BENQ W9000

Наиболее интересной моделью стоит считать BenQ W9000 – одного из последних представителей линейки проекторов с поддержкой Full HD. Здесь есть все – высокий уровень контрастности, потрясающая четкость картинки и все, что только может представить себе искушенный пользователь. Среди интерфейсов вывода представлены разъемы Analog RGB, HDMI с HDCP, Composite Video, S-Video и Component Video. Функция конфигурации индивидуальной калибровки ISFccc компании Imaging Science Foundation (ISF) помогает в процессе инсталляции оптимально настроить параметры изображения проектора в зависимости от условий освещения. В памяти проектора пользователь может сохранить два набора индивидуальных настроек. Например, один из профилей может поддерживать демонстрацию в вечерних условиях (затемненное помещение), а второй – показ в при избытке дневного света. Также стоит отметить, что BenQ W9000 совместим с дополнительным объективом Panamorph, который преобразует изображение формата 16:9 в изображение формата большинства студийных фильмов – 2,35:1. Огорчает не просто высокая цена, а сказочно огромная. Фактически это самый дорогой экземпляр в нашем обзоре и позволить его себе могут лишь единицы.



$6100

EPSON EMP-TWD700

В ассортименте компании Epson есть модель, которая демонстрирует отличные рабочие характеристики при сравнительно невысокой стоимости. Проектор Epson EMP-TWD700 обладает мощным трансфокатором, что позволяет получить сочные краски и высокую яркость. Горизонтальное и вертикальное смещение объектива позволяет точно проецировать изображение на экран, поскольку кольца настройки смещения находятся на верхней панели проектора, непосредственно над объективом. Использование фирменной системы Auto Iris повысило контрастность проектора до 10000:1, что весьма важно для качественной передачи оттенков и полутонов. 10-битная обработка цвета и 7 цветовых режимов гарантируют высокое качество изображения для любых видеосюжетов и при любой освещенности. Пульт управления классический, серого цвета. Клавиши в темноте подсвечиваются оранжевыми диодами. Помимо всех классических разъемов (SCART, VGA, компонент и композит) на задней панели представлен еще и RS-232C. Меню также простое, черно-белое – здесь есть все необходимые настройки.
Проектор Epson EMP-TW700 поддерживает новейший цифровой интерфейс HDMI с поддержкой HDCP, однако о Full HD Ready речь не идет в связи с порогом разрешения 1280x720.



$2180

$4750



EPSON EMP-TW1000

Проектор категории Full HD принадлежит к топовым моделям линейки Epson. Согласно политике компании, он построен на базе модифицированной технологии 3LCD. Корпус сделан из черного блестящего пластика. Несмотря на это, пятна и мелкие царапины на нем практически незаметны. Интересно, что проектор оснащен двумя ИК-приемниками. Это удобно, если зритель с пультом управления сидит позади проектора. Каждый раз поворачиваться к ослепляющему свету, чтобы выполнить нужные изменения не всегда удобно и приятно. Все необходимые порты находятся также на задней панели – выход HDMI всего один. Не хватает только композита и SCART-разъема. Однако в комплекте предусмотрен переходник с розетки SCART на D-вилку и RCA. Для крепления к кронштейну в днище проектора вделаны четыре металлические втулки с резьбой. Пульт продолговатый, с высокими резиновыми клавишами. Кнопки в темноте подсвечиваются оранжевым диодом. Меню строгое и по умолчанию имеет монохромное оформление. Шрифт крупный и читается хорошо даже на почтительном расстоянии. Перевод меню на русский язык неплохой. Среди минусов отметим только лишь невозможность управления диафрагмой и включением оптического фильтра. Что касается изображения, то к нему претензий нет.

Выводы

Мы не только смотрели на проекторах видео, но и успели немного поиграть. Впечатления действительно потрясающие. Во-первых, огромный экран делает свое дело, а во-вторых, незаметны некоторые графические огрехи, которые возникают при игре на качественной ЖК или плазменной панели. Расстраивает только цена – достойные модели с поддержкой HDMI стоят дороже $1500, а на обыкновенных проекторах эффект уже не тот. Нам очень понравился BenQ W9000 – но, скорее всего, это первый и последний раз, когда нам довелось его использовать. Цена попросту неподъемная. Но награды «Выбор Редакции» он заслуживает без сомнений. Что касается более доступных решений, то здесь следует обратить внимание на Epson EMP-TWD700. Отличная цветопередача, контрастность, легкость настройки при сравнительно демократичной цене. Этой модели мы отдали награду «Лучшая Покупка».

СВЯЗУЮЩЕЕ ЗВЕНО

КАК НАСТРОИТЬ БЕСПРОВОДНУЮ СЕТЬ ДОМА

БЕСПРОВОДНЫЕ СЕТИ ОКУТАЛИ ПЛАНЕТУ. И ТЕПЕРЬ В ЛЮБОМ ПРИЛИЧНОМ КАФЕ, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О БИЗНЕС-ЦЕНТРЕ, ЕСТЬ ПО ТОЧКЕ ДОСТУПА В СЕТЬ. ДОСТАТОЧНО ВКЛЮЧИТЬ НОУТБУК, СДЕЛАТЬ ПАРУ ЩЕЛЧКОВ МЫШЬЮ – И ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ УЖЕ В ИНТЕРНЕТЕ. ТАКУЮ ЖЕ ТОЧКУ МОЖНО УСТАНОВИТЬ У СЕБЯ ДОМА И ПОДКЛЮЧИТЬ К НЕЙ ВСЕ ДОМАШНИЕ КОМПЬЮТЕРЫ, КПК И ДАЖЕ МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН. ГЛАВНОЕ ЗНАТЬ, КАК ПРАВИЛЬНО НАСТРОИТЬ WI-FI-СЕТЬ!

1 Для подключения мы воспользовались беспроводной точкой доступа ASUS WL-300g.

2 Наш роутер оснащен всего одним Ethernet разъемом и питается автономно от прилагаемого в комплекте адаптера. Также в набор входит необходимый LAN-кабель

3 В настройках беспроводной сети требуется ввести имя сети SSID, выбрать метод шифрования и установить ключ. Ключ следует обязательно записать. Он потребуется при подключении сторонних ПК к беспроводной сети.

4 Состояние беспроводного соединения покажет статистику передаваемых пакетов. Если пакеты не передаются, значит есть проблемы со связью.

5 Для того чтобы пользоваться файлами на основном компьютере через другой ПК, необходимо разрешить к ним общий доступ. Для этого нажимаем на диск или на папку правой кнопкой мыши, открываем меню, жмем «Свойства» и в закладке «Доступ» ставим галочку на «Открыть доступ к этой папке».

6 В рабочей группе все компьютеры отображаются под своими именами. Чтобы изменить имя, потребуется щелкнуть правой кнопкой мыши на иконке «Мой компьютер» и выбрать «Имя компьютера». Далее нажимаем «Изменить» и вбиваем имя.

Особенности оборудования

Многочисленные рекламные проспекты пестрят рассказами о том, что установить Wi-Fi у себя дома – проще пареной репы. Однако в действительности придется столкнуться с большим количеством проблем. И первая из них – выбор оборудования. Для начала внимание уделить стоит точке доступа, к которой подключается сетевой шнур. Еще ее называют Access Point или сокращенно AP. Пользователь идет в магазин и приобретает наиболее приглянувшуюся модель. Правда, диапазон цен может поставить в тупик. Притом что большинство точек доступа обладают одинаковыми возможностями, стоимость их колеблется от $50 до $200!

Прежде чем опускаться в пучину технических характеристик, стоит изучить классификацию поддерживаемых стандартов. Некоторые производители любят пользоваться неосведомленностью покупателей, чтобы повысить уровень продаж. Список стандартов Wi-Fi перечисляет несколько видов. Первоначальная модификация W-Fi со скоростью 11 Мбит/с носит название IEEE 802.11b. Чуть лучше уровень передачи данных обещается при использовании стандарта IEEE 802.11g. Здесь доступно 54 Мбит/с. Стоит отметить, что скорость указывается в мегабитах в секунду, а не в мегабайтах. Если пересчитать, мы получаем 1.4 Мбайт/с и 7 Мбайт/с. Это пороговые значения – в реальных условиях получить такую скорость практически невозможно. Также в последнее время в продаже стали появляться модифицированные версии роутеров с поддержкой обновленных стандартов IEEE 802.11b+ (до 27.5 Мбит/с) и IEEE 802.11g+ (до 125 Мбит/с). Опять же стоит запомнить, что все это цифры фантастические и переплачивать за подобную возможность попросту не имеет смысла. В мае 2007 года Wi-Fi Alliance произвел сертификацию устройств выполненных по второй предварительной версии стандарта IEEE 802.11n. Максимальная скорость по стандарту – 600 Мбит/с. Но на данный момент технология окончательно не утверждена, и беспроводные устройства выпускаются с канальной скоростью до 300 Мбит/с.

Дальность работы также имеет значение. Следует подумать, на каком расстоянии будет стоять компьютер и сколько комнат потребуется охватить для полноценной реализации домашней беспроводной сети. Совершенно необязательно дорогая точка доступа будет обеспечивать сигнал на большом расстоянии. В условиях наших типовых квартир прием на расстоянии 50 или 100 м попросту невозможен. Рассчитывать следует на 25-30 метров и то, в качестве предельного значения. Кстати, между дальностью действия AP и скоростью соединения есть прямая связь. Чем дальше приемник от точки, тем ниже скорость беспроводного соединения. Наиболее устойчивым и дальнобойным считается IEEE 802.11n.

Некоторые модели беспроводных маршрутизаторов могут поддерживать несколько режимов работы. Наиболее распространенный режим – Шлюз (Gateway). Такой способ используется при подключении к провайдеру по Ethernet для организации локальной сети, совместного доступа к локальным и интернет-ресурсам. Существует также режим работы в качестве клиента беспроводной сети (Wireless ISP). Здесь все Ethernet-порты устройства (в том числе и порт WAN) работают в режиме моста. К Интернету же устройство подключается по Wi-Fi.

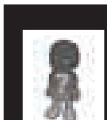
Настраиваем Wi-Fi

Для подключения нам понадобится точка доступа и PCI-адаптер для компьютера. Будем считать, что все это уже куплено. Проблема, с которой придется столкнуться при подключении, – это зачастую нежелание провайдера давать возможность использования нескольких компьютеров по одному каналу. Хотите подключить еще один компьютер к Интернету? Извольте заплатить за такое удовольствие. Таким образом, прежде чем заниматься настройкой напрямую, следует определиться с идентификацией в сети. Либо идентификация производится по уникальному MAC-адресу сетевой карты (двух карт с одинаковым адресом в природе не существует), либо по имени и паролю (более надежный способ, однако большинство точек доступа его поддерживают). При выборе точки доступа следует уточнить – может ли она работать в режиме шлюза (Gateway). При этом оборудование должно поддерживать тот способ идентификации, который использует провайдер. На коробке это вряд ли прочитаешь, так что предварительно следует уточнить эту информацию на сайте производителя или на форумах пользователей. Наш ASUS WL-300g работает с большинством общедоступных сетей на территории СНГ, так что особых проблем при настройке не возникло. Мы расскажем о наиболее распространенном способе подключения.

Для начала сохраняем все сетевые настройки, которые даны провайдером. Они находятся в закладке «Свойства» пункта «Протокол Интернета (TCP/IP)» в панели «Сетевые настройки». Если стоит значение «получить IP-адрес автоматически», то делать ничего не нужно. Если настройки указаны вручную, то лучше переписать их на бумажку. Узнать MAC-адрес карты можно, набрав команду ipconfig /all, предварительно перейдя по маршруту «Пуск – Выполнить». Его тоже лучше переписать.

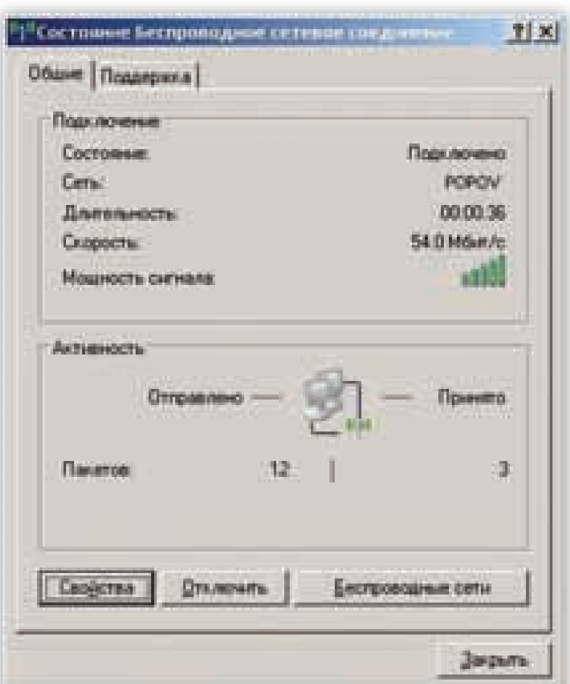
Далее отключаем от сетевой карты шнур и подсоединяем к любому LAN-порту точку доступа кабелем из комплекта. Теперь нужно перенастроить сетевую карту. Для этого отправляемся по маршруту: «Пуск – Настройка – Панель управления – Сетевые подключения». В результате появится список всех доступных сетевых подключений. Правой кнопкой мыши выбираем дополнительную сетевую карту и жмем «Свойства». В панели «Сетевые настройки» выбираем пункт «Протокол Интернета (TCP/IP)» и опять жмем «Свойства». Все адреса можно получить автоматически. Отмечаем нужные пункты и подтверждаем изменения. Теперь можно заняться самим роутером.

Итак, заходим в веб-интерфейс точки доступа. Как правило, в строке браузера

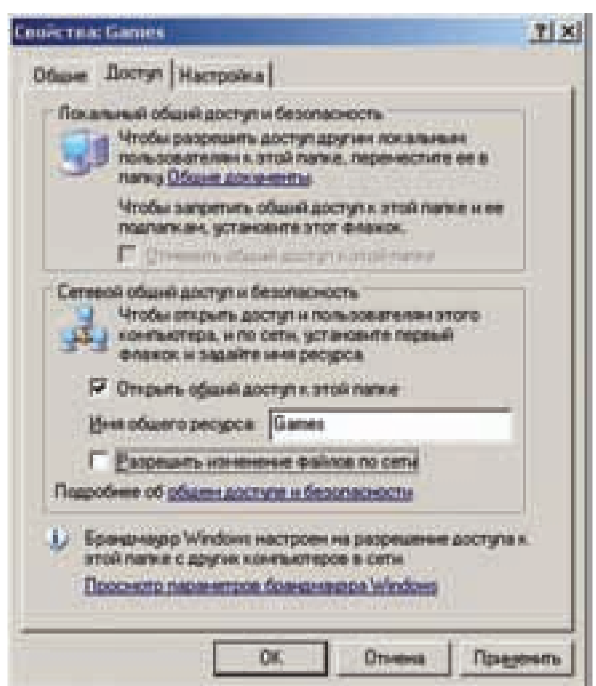


Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

4



5



нужно ввести адрес 192.168.1.1. Уточнить его можно в инструкции. Нам нужен пункт «System Setup – Operating Mode». Выставляем режим работы роутера в позицию Home Gateway и жмем кнопку Apply. Этот режим и является режимом шлюза, который позволит сторонним устройствам получить доступ к глобальной сети. На странице Select Internet Connection Type потребуется выбрать тип подключения. Всего их пять. Первый (Cable Modem or other connection type that gets IP automatically) подразумевает подключение, при котором IP-адрес выдается автоматически. Второй (ADSL connection that requires username and password) предлагается тем, кто при подключении использует протокол PPTP – с вводом имени и пароля. Все остальные настройки также выбираются автоматически. Пароль и логин потребуется ввести далее. Третий метод (ADSL connection that requires username, password and IP address) с протоколом PPPoE подразумевает подключение с использованием ручного ввода сетевых параметров, а также пароля и логина. Четвертый тип (ADSL or other connection type that uses static IP address) подходит для подключения с вводом вручную только сетевых данных. Ну а пятый (Telstra BigPond Cable Modem Service) нам не потребуется – это специальные параметры для зарубежного провайдера.

Указав способ, переходим в следующее окно, где потребуется ввести сетевые данные – MAC, IP, шлюз и прочие. Они были предварительно переписаны на бумажку, помните? Если в меню «Протокол Интернета (TCP/IP)» какие-то поля оставались пустыми, то и здесь их заполнять не нужно. Теперь остается перейти к настройкам беспроводной сети.

Тут потребуется ввести имя сети SSID, а также выбрать метод шифрования – WEP или WPA. Рекомендуется WPA. В поле WAP Key нужно вписать произвольное число из 10 символов. Запишите его отдельно на бумажке. Далее в поле Key Index выбираем номер ключа – 1. Далее жмем Finish и сохраняемся. Роутер в свою очередь автоматически перезагружается. Спокойно отключаем точку доступа от компьютера и подсоединяем к ней основной сетевой кабель в порт WAN.

Остается только настроить компьютер. Подключаем заранее приобретенный приемник беспроводного сигнала к компьютеру и устанавливаем программное обеспечение с драйверами. Операционная система сама найдет беспроводное подключение и выдаст сообщение. Если по сообщению щелкнуть курсором, то появится окно с названием сети и предложением подключится. Вводим WAP-ключ и все!

Чтобы проверить, есть ли соединение или нет, нужно щелкнуть левой кнопкой мыши на иконке беспроводного соединения, которая находится в системном трее (рядом с часами). В разделе активность будет указано количество переданных и принятых пакетов. Если принятых пакетов ноль, то что-то было сделано неправильно. Проверьте наличие Firewall-брендмауэров и отключите их (в том числе и встроенный в Microsoft Windows). Возможно, именно в нем кроется проблема.

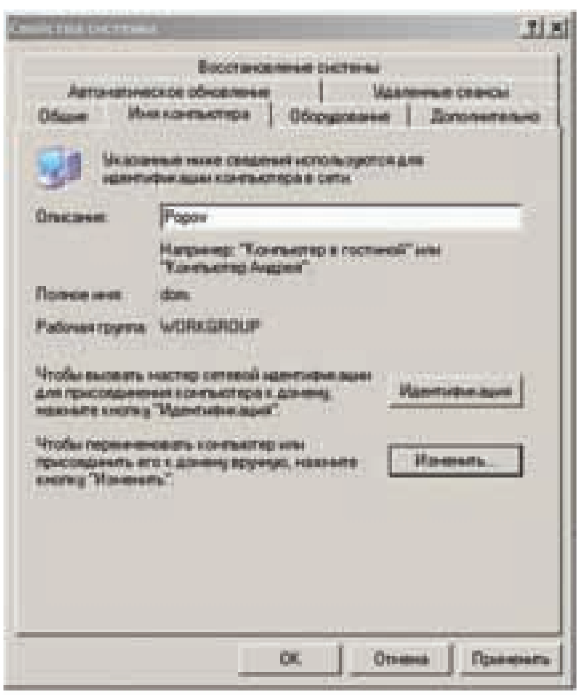


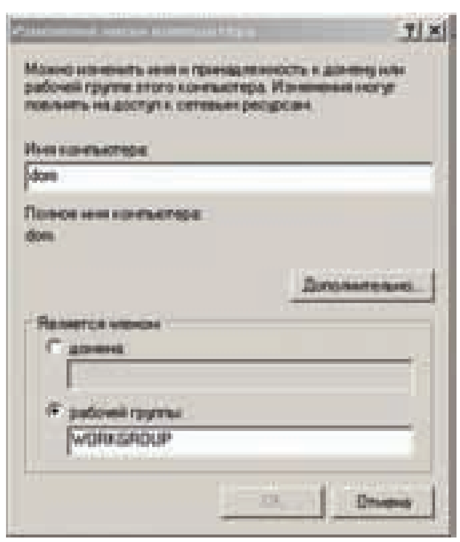
1


2



3





6

ДВОЙНОЙ УДАР

AMD RADEON HD 3870 X2

ДОСТАТОЧНО ДОЛГО КОМПАНИЯ NVIDIA УДЕРЖИВАЛА ПОЗИЦИИ ЛИДЕРА В СФЕРЕ ВЫСОКОПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫХ ГРАФИЧЕСКИХ АДАПТЕРОВ. МИРИТЬСЯ С ТАКИМ ПОЛОЖЕНИЕМ ВЕЩЕЙ AMD НЕ ЖЕЛАЛА И РЕШИЛАСЬ НА ОТЧАЯННЫЙ ШАГ – ВЫПУСК ДВУХЪЯДЕРНОГО RV670. НО ТАК ЛИ ХОРОША ПЛАТА, ПРИ УЧЕТЕ ОГРОМНОГО КОЛИЧЕСТВА НЕДОРАБОТОК ТЕХНОЛОГИИ CROSSFIRE? В ОСОБЕННОСТЯХ УСТРОЙСТВА, ДОСТОИНСТВАХ И НЕДОСТАТКАХ МЫ РЕШИЛИ УБЕДИТЬСЯ ЛИЧНО.

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Мы рассматривали тестовый образец, поэтому рассказать что-либо о комплекте поставки не представляется возможным. Сама же плата ничем не отличается от варианта, который поступит в продажу.

Длина корпуса большая. Покупателю нужно будет позаботиться о просторном корпусе, иначе плата может просто не поместиться. Нестандартные габариты повлекли за собой установку дополнительного ребра жесткости, которое выполняет еще и функцию охладителя. С обратной стороны установлены чипы памяти, которые не поместились на лицевую часть платы. Из разъемов предусмотрена пара Dual Link DVI и TV-Out. У пользователя есть возможность через переходник DVI/HDMI осуществлять передачу видео- и аудиосигнала высокой чёткости, так как схемы RV670 оснащены 6-канальным звуковым кодеком категории HDA. Мостик для подключения Crossfire всего один. Система охлаждения настолько массивна, что вес платы переваливает за килограмм – это попросту рекордный показатель. Кулер состоит из алюминиевого каркаса, к которому крепятся вентилятор, медной и алюминиевой подложки, ребра жесткости, а также пары небольших радиаторов. В качестве воздухоотвода служит пластиковый кожух. Один из радиаторов сделан из алюминия, чтобы второй графический чип, соединенный с медным радиатором, получал более охлажденным потоком воздуха. Теплопроводность алюминия меньше, он меньше по весу, да и стоит дешевле. Между графическими чипами установлена массивная схема мост от PLX, отвечающая за соединение двух графических процессоров.

Для стабильной работы необходимо подключить два 6-контактных разъёма питания PCI Express. При установке драйверов и работе с играми были выявлены многочисленные ошибки. Во-первых, драйвера достаточно долго не хотели определять наличие второго чипа на плате, а во-вторых, во многих играх (например, S.T.A.L.K.E.R.) наблюдалось мерцание экрана при смене разрешений и появление артефактов (некорректного отображения и неправильной обработки).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графическое ядро	RV670
Число транзисторов одного ядра	666 млн.
Техпроцесс	55 нм
Число унифицированных процессоров одного ядра	320
Частота каждого ядра	825 МГц
Частота памяти	1800 МГц
Ширина шины	2x 256 бит
Объем памяти	2x 512 Мбайт
Интерфейс подключения	PCI-Express
Поддерживаемая версия API DirectX	10.1
Поддерживаемая версия Shader Model	4.0
TDP (энергопотребление)	196 Вт

Тестовый стенд

Процессор: 3 ГГц, Intel Core 2 Extreme QX6850
Системная плата: MSI P35 Platinum
Память: 4 x 512 Мбайт, Kingston DDR2-800
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda IDE, 7200 rpm
Блоки питания: 450 Вт, Floston
Операционные системы: Microsoft Windows Vista Ultimate6 Microsoft Windows XP Professional SP2
Драйвер: ATI Catalyst 8.1



$590

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	No AA, No AF	4x AA, 16x AF
3DMark'06, DirectX 9.0c, Overall Score, 1280x1024	14764	14120
F.E.A.R, DirectX 9.0c, 1280x1024	112	104
Half Life 2, DirectX 9.0c, 1280x1024	293	220
Company of Heroes, DirectX 10, 1280x1024	47	45
Call of Juarez, DirectX 10, 1280x1024	52	46
Crysis, High Detail, DirectX 10, 1280x1024	25	18
Unreal Tournament 3, DirectX 10, 1280x1024	109	91

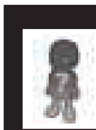
ВЕРДИКТ

Подразделению компании AMD действительно удалось выпустить адаптер, способный дать достойный отпор конкуренту. Плата поддерживает последнюю версию API DirectX 10.1. Радует также возможность установки еще одной видеоплаты в свободный слот PCI-Express. Из недостатков AMD Radeon HD 3870 X2 в свою очередь стоит отметить все те же недоработки в программном обеспечении и реализации Crossfire, из-за чего весьма сильно понижается уровень стабильности, а порой сильно снижается производительность. Расстраивает и возросшее энергопотребление, также как и уровень шума при высокой нагрузке.

ПОЛНЫЙ ПРИВОД

AMD PHENOM X4 9500

В СЕРЕДИНЕ НОЯБРЯ ПРОШЛОГО ГОДА КОМПАНИЯ AMD НАКОНЕЦ-ТО ПОКАЗАЛА ПЕРВЫЕ ЧЕТЫРЕХЪЯДЕРНЫЕ ПРОЦЕССОРЫ PHENOM. МЫ НЕ СМОГЛИ ПРОЙТИ МИМО ТАКОГО ЗНАЧИМОГО СОБЫТИЯ И РЕШИЛИ ИЗУЧИТЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ОДНОЙ ИЗ МОДЕЛИ ЛИНЕЙКИ, А ИМЕННО AMD PHENOM X4 9500. СЕЙЧАС ОНИ ДОСТУПНЫ В СВОБОДНОЙ ПРОДАЖЕ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Особенность новых процессоров от AMD – архитектура. В отличие от последних моделей от Intel, все четыре ядра AMD Phenom расположены на одном кристалле. На первых стадиях разработки новая архитектура получила название AMD K10. В официальном релизе она именуется не иначе как Stars Core. Рассмотрим, чем же отличается структура новых процессоров от предшественников.
Расширенный набор команд SSE вплоть до третей версии поддерживался как AMD, так и Intel. Однако теперь ясно, что оба производителя пойдут разными путями. Как стало известно совсем недавно, в процессорах Penryn от Intel будет использоваться набор инструкций SSE4.1, в то время как AMD уже выбрала SSE4a. Естественно, между собой они не совместимы. Такой эгоистичный подход навредит всем, в том числе и конечным пользователям.
Инженерами AMD был улучшен блок предварительной выборки. Теперь AMP (Advanced Memory Prefetcher) может из оперативной памяти передавать данные в кэш первого уровня L1 без предварительной загрузки в L2, что намного снижает задержку. Буфер загрузки данных в свою очередь был увеличен до 32 Кбайт, а значит ядро может обрабатывать одновременно еще больше инструкций.
Помимо доработанной технологии предсказания ветвлений и улучшенного счетчика стека, направленных на повышение уровня производительности, инженеры AMD усовершенствовали интегрированную в ядро систему виртуализации. Но наиболее важным нововведением стоит считать ввод в эксплуатацию общего для всех четырех ядер кэша третьего уровня L3. При этом, каждое ядро имеет собственный 512-кбайт кэш L2. Отметим также, что кэш L3 служит в качестве буфера записи в оперативную память, что тоже даёт некоторый прирост по производительности.
Стоит отметить, что в отличие от предыдущего поколения процессоров AMD Athlon 64 X2, новые AMD Phenom не использую для работы Hypertransport 2.0. Вместе с внедрением платформы AMD Spider и набора логики AMD 7, была подготовлена третья версия интерфейса HTT. Пропускная способность, по сравнению с Hypertransport 2.0 увеличилась с 8 Гбайт/с до 20.8 Гбайт/с. Это дает небольшое улучшение в сфере 3D-производительности, в частности при работе в системах Crossfire. Протокол Hypertransport является обратно совместимым. Таким образом, пользователи могут устанавливать процессоры AMD Phenom в старые системные платы – естественно с потерей производительности.
Сегодня в продаже можно встретить три модели четырехъядерных процессоров – AMD Phenom X4 9700, AMD Phenom X4 9600 и AMD Phenom X4 9500. Ожидается в скором времени и выход первых трехъядерных процессоров AMD Phenom X3. Они будут использовать такие же кристаллы, но с одним отключенным ядром.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Кодовое имя	Agena
Тактовая частота	2200 МГц
Поддержка Hypertransport	HTT 1.0, HTT 2.0, HTT 3.0
Число транзисторов	600 млн
Площадь кристалла	285 мм^2
Технологический процесс	65 нм
Количество ядер	4
Кэш L1 (первого уровня)	4х 64 Кбайт
Кэш L2 (второго уровня)	4х 512 Кбайт
Кэш L3 (третьего уровня)	2 Мбайт
Поддерживаемые инструкции	MMX, 3DNow!, NX, X86-64, Pacifica, Presidio, SSE, SSE2, SSE3, SSE4A, Cool'n'Quiet 2.0
TDP (энергопотребление)	95 Вт



Тестовый стенд

Системная плата (AM2+) MSI K9A2 Platinum
Системная плата (AM2) Asus M2N32-SLI Deluxe
Системная плата (LGA775) MSI P35 Platinum
Видеокарта NVIDIA GeForce 8800 GTX, 768 Мбайт
Память 4 x 512 Мбайт, Kingston DDR2-800
Винчестер 80 Гбайт, Seagate Barracuda IDE, 7200 rpm
Блок питания 450 Вт, Floston
Операционная система Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Prey, 1280x1024, No AA, No AF, FPS	Quake 4, 1280x1024, Dual Core Test, No AA, No AF, FPS	3DMark'06, CPU Test, Marks	PCMark'05, CPU Test, Marks
AMD Phenom X4 9500	99	94	3072	6487
AMD Athlon 64 X2 6000+	105	102	2195	6132
AMD Athlon 64 X2 5000+	90	87	1913	5311
Intel Core 2 Duo E6700	113	109	2298	6807
Intel Core 2 Duo E6400	95	90	1826	5423

ВЕРДИКТ

Как можно видеть из результатов тестирования, производительность новой модели нельзя определить однозначно. С одной стороны, наблюдается абсолютное доминирование AMD Phenom X4 9500 в синтетических тестах над предыдущими поколениями процессоров AMD и Intel. С другой стороны, существующие сегодня игры не готовы к мультизадачности. Однако это всего лишь вопрос времени. Еще раз стоит отметить, что мы тестировали самого младшего представителя линейки Phenom, так что на лицо огромный потенциал четырехъядерных решений.



Артефакт номера

SNES из магазина Dendy

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Моя гордость – идеально сохранившаяся «совершенная игровая система» Super Nintendo (помните текст рекламного TV-ролика?). Её я приобрёл в обычном порядке – в фирменном магазине Dendy (обратите внимание на наклейку на коробке) на Красной Пресне 34 в декабре 1996 года за 785 000 рублей. На следующий день, в Dendy на Петровке 12, я купил картридж Donkey Kong Country, а чуть позже, в Dendy на Ленинском 99 – Killer Instinct. The Mask, Batman Forever и Stargate я приобретал в течение 1997 в разных местах. Между прочим, уже тогда SNES практически умерла, и даже в Dendy игр на неё было почти ноль. Поэтому и получился такой разброс магазинов. Жалею, что не купил тогда все части Donkey Kong Country, хотя не помню, чтобы в Dendy они были.

У меня к SNES особая любовь, которую взрастили передачи «Dendy – Новая реальность» и «Мир Dendy». К 1996 году я просто не мог жить без «Супер Нинтендо», и сделал всё, чтобы её заиметь. Когда я не играю, я держу SNES в коробке, которая до сих пор сохранила внутри вкусный запах новизны.

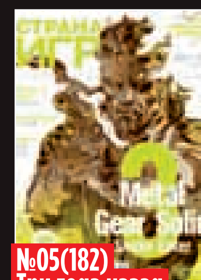
Владелец:
Александр Кулешов,
г. Москва



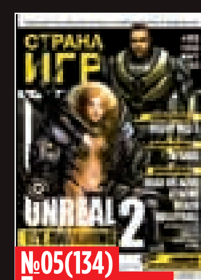
Flashback



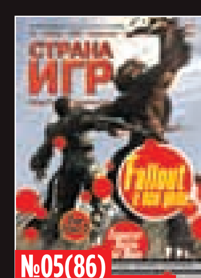
№05(230)
Год назад
Тема номера:
Final Fantasy XII
Плюс спешлы «Польская игровая индустрия», «Castlevania: юбилей легенды» и тактика HOMMV.



№05(182)
Три года назад
Тема номера:
Metal Gear Solid 3
Шикарный арт на обложке! А внутри – интервью с Кодзимой и ретроспектива Metal Gear.



№05(134)
Пять лет назад
Тема номера:
Unreal 2
А также обзоры Contra: Shattered Soldier, Contra Advance: The Alien Wars EX и JRPG для Dreamcast.



№05(86)
Семь лет назад
Тема номера: Fallout
«О Fallout 3 неизвестно почти ничего. Проект запланирован на далекое будущее – последний квартал 2002 года, а то и начало 2003-го».

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Air Fortress

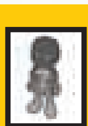
ЖАНР:
SHOOTER.SCROLLING.
SHOOTER.PLATFORM

ПЛАТФОРМЫ:
FAMICOM (NES)

РАЗРАБОТЧИК:
HAL LABORATORY

ИЗДАТЕЛЬ:
HAL

ГОД ВЫХОДА: 1987



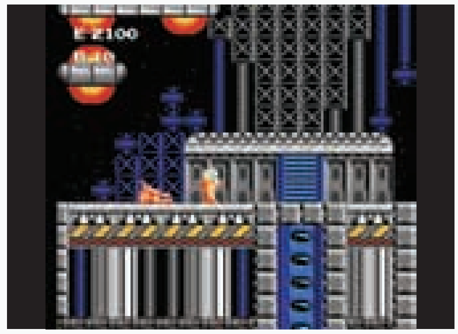
Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

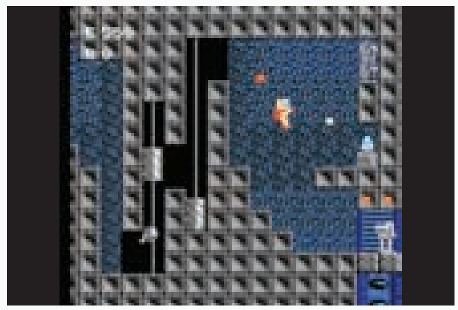
Уже две сотни лет все благополучно на планете Фармель. Ее жители разработали корабль Lightship, который позволил им странствовать от одной галактики до другой.

Одна из запущенных ими исследовательских экспедиций натолкнулась на группу из восьми огромных космических крепостей, которые оказались живыми организмами. После встречи с крепостями развязался конфликт. Его основным мотивом явился рацион воздушных крепостей – они питались разрушением и пожиранием цивилизаций. А теперь им захотелось испробовать Фармель. Вот так несовпадение вкусов и ступеней в пищевой цепи может драматически влиять на отношения между формами жизни.

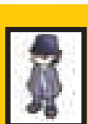
Помощь федерации межгалактических правительств ничего не дала – сила крепостей оказалась слишком велика, и тогда фармелиане решили использовать последний шанс – они послали своего героя – Хэла Бэйлмена (Hal Bailman, где я мог слышать это имя?).

Каждый уровень Air Fortress состоит из двух частей – в первой Хэл на своем скутере подлетает к очередной крепости, и это чистый горизонтальный шутер – со сбором соответствующих бонусов вроде увеличения скорости корабля и взрывом от одного попадания. Во второй части, сделанной как платформенная бродилка, немного похожая на Cybernoid, наш герой через вентиляционную шахту проникает в очередную крепость, его миссия – пробраться к главному реактору и... Все знают, что происходит с главными реакторами в видеоиграх.





Juggernaut



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ЖАНР:
SIMULATION.TRUCK

ПЛАТФОРМЫ:
AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM

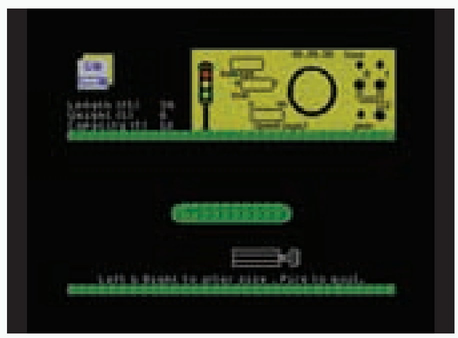
РАЗРАБОТЧИК:
PETE COOKE

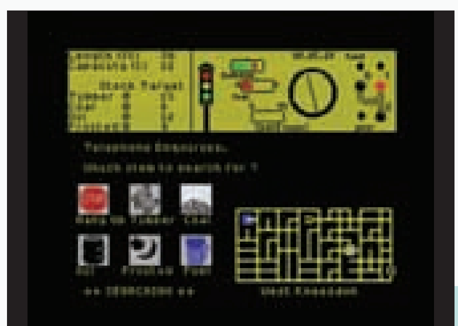
ИЗДАТЕЛЬ:
CRL

ГОД ВЫХОДА: 1985

В упомянутой в этом номере Sledgehammer грузовик является, по сути, лишь маской, в которую облачен быстроходный игровой снаряд, культовый символ силы, летящей быстрее ветра и уничтожающей все на своем пути. Адепты честных грузоперевозок бомбардируют форумы вопросами о «Дальнобойщиках 3», а мы вспоминаем, наверное, первый в истории симулятор седельного тягача – Juggernaut.

После запуска игры, опрометчиво отказавшись от тренировок, мы оказываемся на случайно сгенерированной карте, где нам надо собрать и привезти на базу фиксированный тоннаж разных грузов. Где их искать, поначалу неизвестно. Можно кататься вслепую, надеясь на удачу, или найти телефон и попросить помощи в горсправке – добрый оператор подскажет, где найти пиломатериалы, уголь, нефть или фрукты-овощи. Однако главная проблема не в том, чтобы сориентироваться, а в том, чтобы доехать. Пусть наша фура и выглядит несколько минималистично, а встречного движения и вовсе нет, игра отменно симулирует движение тягача с шарнирно прикрепленным к нему прицепом. Мы крутим баранку курсорными клавишами то в одну, то в другую сторону, и надеемся, что наш тяжелый «хвост» не выйдет за пределы дороги. Хоть бровка и выкрашена в приятный зеленый цвет, заехавшая туда машина получает тяжелые повреждения, и в считанные секунды разбивается в хлам. Более того, мы вполне можем самоубиться, въехав кабиной в собственный прицеп! Но сложность, как ни странно, не отталкивает, а заставляет пробовать снова и снова. Отступать стыдно – ведь настоящие водители делают это каждый день.





Game & Watch: Fire

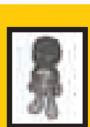
ЖАНР: ACTION

ПЛАТФОРМЫ: NINTENDO GAME & WATCH (LCD)

РАЗРАБОТЧИК: NINTENDO

ИЗДАТЕЛЬ: NINTENDO

ДАТЫ ВЫХОДА: 31 ИЮЛЯ 1980, 4 ДЕКАБРЯ 1981



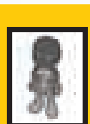
Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

Среди самых распространенных игр на «Электронике» был «Космический мост». Как известно, «Электроника» была сделана по образцу переносных игр Game & Watch, которые Nintendo выпускала в 80-е. Так вот, прототип популярной советской игры – Fire. Но если в «Космическом мосту» игрок устраивал переправу через потоки лавы на далекой планете, то здесь действие происходит на Земле, а главная опасность – пожар. На первом фото сбоку можно заметить, что корпус Fire достаточно сильно отличается от привычной «Электроники». Штука в том, что Fire входила в самую первую, «серебряную» (Silver) серию Game & Watch, а советские клоны делались уже по «широкоэкранной» (Wide Screen) серии, которая появилась позже – в 1981 году (иллюстрацией послужит скриншот из мультисистемного симулятора Handheld Quake). Из всех «серебряных» игр Fire – самая популярная, поэтому и пережила два издания. «Космический мост» был не единственным переложением идеи Fire. В той же «широкоэкранной» серии вышла игра Chef, позже переделанная нашими в «Веселого повара», а в 1985-м в New Wide Screen – Tropical Fish, в которой нужно было переносить рыб из одного аквариума в другой. Мало кто из проходивших Earthworm Jim 2 забудет поистине зверские (как, впрочем и все остальное в этой игре) уровни Puppy Love, вдохновленные Fire. Если брать более новые реализации, то сама Nintendo подновила Fire для серии геймбоевых Game & Watch Gallery, а симулятор оригинала включен в комплект вышедшего недавно в Японии TV-тюнера для DS.





Sweet Home



Автор:
Иван «Noelemahc» Костин
noelemahc@old-games.ru

ЖАНР: ROLE-PLAYING.CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: FAMICOM

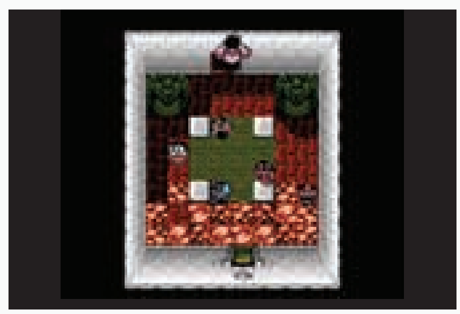
РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM

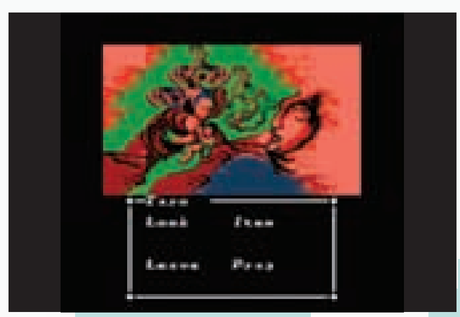
ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM

ГОД ВЫХОДА: 1989

В любом небольшом городке есть дом, про который ходят страшные слухи и домыслы. Что-де жил там давно какой-то богач, или художник или писатель, и вот когда он умер, в доме поселилась всякая нечисть... да и умер он внезапно как-то... Дом, в котором жил художник Мамия Итиру, не стал исключением. Поэтому когда пятеро смельчаков предприняли вылазку туда с целью заснять легендарные фрески, которыми, по слухам, украшены стены дома, они не могли не знать, чем это обернётся.

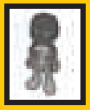
Завязка Sweet Home нестандартна лишь в одном – героев пятеро, и они равноценны. Каждый умеет что-то своё – Асука с её аптечкой, Акико с её пылесосом, Таро с его камерой, Эми с её отмычкой и Казуо – инициатор всей авантюры – с его зажигалкой. Помимо своих «коронных» предметов, каждый герой может подбирать и использовать и другие – ведь это jRPG. Здесь есть вполне обыденные для жанра бои со всякой нечистью, обитающей в доме, но присутствуют и честно-квестовые сценки с разгадыванием загадок, и трагичная история гибели владельца дома, которую вам предстоит разгадать, и много всяких других интересностей. Примечательно, что одновременно с игрой вышел одноимённый фильм – тоже не попавший за пределы Японии – основанный на той же сюжетной идее, но, в силу иного формата, с иным развитием сюжета. Смешайте командный элемент Lost Vikings, Resident Evil (многие моменты которого взяты отсюда), графику а-ля Final Fantasy и японский кинематограф – и вы поймёте, что такое Sweet Home.





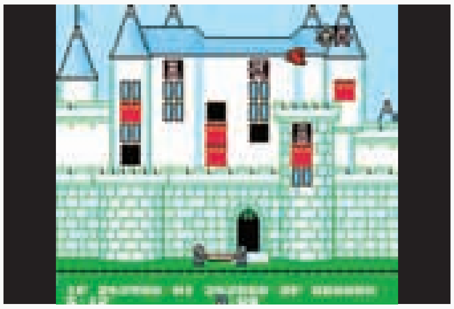
Flying Hero (Firefighter)

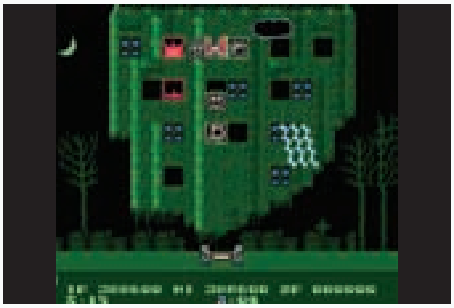
ЖАНР: SPECIAL.PUZZLE
ПЛАТФОРМЫ: FAMICOM
РАЗРАБОТЧИК: AICOM (?)
ИЗДАТЕЛЬ: SONY, EPIC
ГОД ВЫХОДА: 1989



Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

Fire in the disco! Flying Hero более известна под пиратским названием Firefighter. По своей сути это Arcanoid, в котором шарик – пожарный, кубики – огонь и жильцы дома, а движущаяся площадка – батут. Вообще-то Arcanoid тоже был надстройкой над более старой абстрактной игрой Breakout (например, площадка являлась космическим кораблем Vaus), но голова с острова Пасхи из «Арканоида» никогда бы не решилась уйти от этой абстракции настолько далеко.
Самая большая трудность, которая возникает при разговоре о Flying Hero, это то, что она превращает трагедию в игру. Все лицемерие таких упреков проявляется, когда запускаешь очередной кровавый шутер, с которым обычно моральных проблем не возникает. В шутере вы охотник, во Flying Hero вы спасатель – как будто бы у FH должно быть преимущество.
И все равно что-то не так. Это игрушечный, пластиковый пожар, который мог бы произойти в Лего-городе. На него посмотреть – удовольствие, в нем вы даже не против поучаствовать. Вам предстоит спасать очаровательных принцесс (по дюжине на замок), а не менее очаровательные вампиры и чудовища Франкенштейна с кладбища придутся по душе любому готу. Но это не насмешка. Несмотря на такую странную форму и пародийные черты, Flying Hero выводит пожарного героем (а текст после 32 уровня, в самом конце игры подтверждает, что разработчики рассчитывали именно на такое понимание). Это хорошая идея, и она позволяет простить игре ее инфантильность.

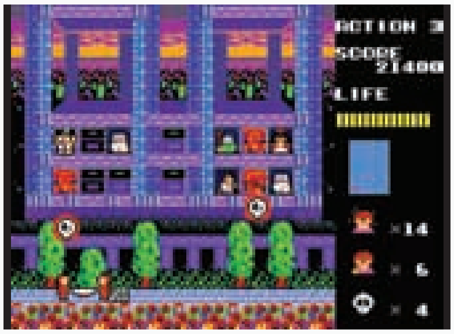


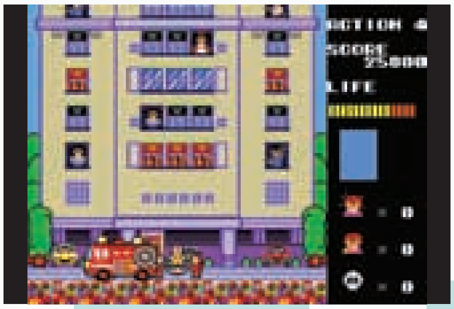


Megumi Rescue

ЖАНР: SPECIAL.PUZZLE
ПЛАТФОРМЫ: MARK III (SEGA MASTER SYSTEM)
РАЗРАБОТЧИК: AICOM, SEGA
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
ГОД ВЫХОДА: 1988

А у Firefighter, оказывается, был предтеча! Megumi Rescue скорее всего разрабатывали те же люди, которые потом сделали Flying Hero – слишком уж похожи игры. Давайте разберемся, что это была за игра, и чем она отличается от культовой аркады. На титульном экране мы видим надпись (C) AICOM 1988 REPROGRAMMED GAME (C) SEGA 1988. Обычно упоминание, что игра reprogrammed, ставилось при портировании с другой платформы, чаще всего с игрового автомата. Но нам пока не встречалась ни аркадная, ни компьютерная игра Megumi Rescue, может быть она так и не вышла. Игровой процесс, особенно то, что практически каждый уровень предполагает скроллинг экрана, заведомо неудобный (программисты даже ввели прямоугольный индикатор положения батута), заставляет думать, что изначально игра была рассчитана на вертикальный экран, какие не редки у автоматов.
Так же, как и FH, MR управляется при помощи paddle-контроллера (хотя во FH можно использовать и геймпад). Это значит, что вам потребуется тот эмулятор, который поддерживает такую штуку. Meka точно сгодится, а мышь, пусть и коряво, может заменить paddle. В качестве графики MR не уступает своему сиквелу, зато играть в нее гораздо труднее – во-первых, пожарному не достаточно просто коснуться человечка или пламени – он должен сперва зацепиться за окно, а потом спрыгнуть с него. Во-вторых, наш пожарный вечно застревает в каком-нибудь углу, и отпружинить его в нужном направлении долго не получается. Отчасти проблему компенсируют бесконечные continue.













Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

VIRTUA RACING ДЛЯ MEGA DRIVE ЗАЭМУЛИРОВАЛИ!

В НАЧАЛЕ ФЕВРАЛЯ ОДИН ИЗ САМЫХ КРЕПКИХ ОРЕШКОВ ЭМУЛЯЦИИ РАСКОЛОЛСЯ, ТЕПЕРЬ VIRTUA RACING ДЛЯ MEGA DRIVE ЗАПУСКАЕТСЯ НА PC ПРИ ПОМОЩИ ЭМУЛЯТОРА PICODRIVE. ЕГО АВТОР – ГРАЗВИДАС ИГНОТАС (ИЛИ NOTAZ С NOTAZ.GP2X.DE), ЖИВЕТ В СТОЛИЦЕ ЛИТВЫ, ВИЛЬНЮСЕ. NOTAZ СОГЛАСИЛСЯ ОТВЕТИТЬ НА НАШИ ВОПРОСЫ.

Когда Virtua Racing вышла на игровых автоматах в 1992 году, никто еще не видел в гонках настолько качественной полигональной графики и настолько проработанного мира. В 1994 году VR вышла на Sega Mega Drive. Для того, чтобы такая сложная игра даже в упрощенном варианте была возможна на 16-битной платформе, в каждом картридже Virtua Racing стоял дополнительный чип SVP. Он поднял цену коробки до немыслимых $100, но игра все же вышла и стала одной из лучших гонок на приставке. С середины девяностых практически все игры для Mega Drive/Genesis стало возможным запустить на эмуляторе. Кроме VR – чип SVP был загадкой и главной преградой на пути к эмуляции Virtua Racing. До недавнего времени.

? Эмуляция SVP десять лет была сродни Чаше Грааля для эмуляционного комьюнити и, честно говоря, многие, включая и меня, уже не надеялись, что она будет достигнута в ближайшем будущем. Как вам удалось это сделать, и почему у других это не получилось?

Notaz: «Было несколько причин, почему эмуляции не было так долго: не было известно, что за чип внутри картриджа, лэйбл «SEGA 315-5750» ничего не давал. Также считалось, что внутри чипа содержался дополнительный ROM, который невозможно прочитать снаружи, и поэтому невозможно его заэмулировать (вы не можете ничего эмулировать, пока у вас нет дампа ROM). Но позже, в 2006 году, на sega-16.com появилась статья, в которой говорилось, что SVP на самом деле Samsung SSP1601 DSP с другой маркировкой (они сказали, что узнали это от анонимного программиста, работавшего с Genesis).

Разработчики и фэны начали искать документацию SSP1601, но, к сожалению, почти ничего не было доступно, так как чип не был популярным, и Samsung перестала его выпускать очень давно. Тем не менее, стало известно, что ROM Virtua Racing содержал какую-то странную информацию в первых 128KB, которые не были кодом 68000 или какими-то данными игры. Некто Tasco Deluxe начал анализировать эти данные еще в 2004 и обнаружил массу вещей. Около года назад он опубликовал свои находки на форуме eidolons-inn.net.

Чуть позже Pierpaolo Prazzoli из команды эмулятора MAME добавил первичный дизассемблер для SSP1610 (который очень похож на SSP1601) в исходный код MAME (видимо, он достал какую-то документацию). Увидев это, я решил, что могу попытаться сделать интерпретатор (эмулятор CPU), основываясь на этой информации. Я не ожидал, что из этого что-нибудь выйдет, но это сработало!»

? Кто принимал участие в проекте SVP emu и какую роль в нем играл?

«Хотя код SVP был написан мной с чистого листа, я использовал документ Tasco Deluxe и дизассемблер Pierpaolo Prazzoli из MAME, которые были ценными источниками информации, так что их обоих можно считать опосредованными участниками проекта».

? Сколько занял проект?

«Около двух месяцев, я занимался им по выходным и вечерами после работы».

? Вкратце – что делает SVP?

«Он ждет команд от основного игрового кода, который идет на 68k (центральный процессор Genesis/MD). Когда он получает команду, он рисует полигоны (или иногда шрифты и картинки) в 128KB оперативной памяти внутри картриджа. И это, в общем, все. Потом Genesis копирует результат в свою видеопамять сама по себе. Физику/звук делает стандартное оборудование Genesis».

? А что насчет самой игры – что вы думаете о Virtua Racing на Genesis и когда вы впервые ее увидели?

«Точно не помню, это около 1995 или 96 года, когда я взял картридж на время. Очень впечатляющее для своего времени, думаю, это была самая сложная 3D игра, которую я на тот момент видел. Я даже разобрал картридж (хотя он не был моим), было очень любопытно :). Сейчас она имеет для меня чисто ностальгическую ценность».

? На вашем сайте выложен исходный код PicoDrive – что это значит для обычного геймера? Значит ли это, что авторы других эмуляторов смогут использовать ваш код для запуска Virtua Racing?

«Да, идея в этом. У меня нет ни времени, ни намерений делать навороченный эмулятор для PC (PicoDrive замышлялся для устройств, основанных на ARM), уже есть очень хорошие эмуляторы для PC. Я уверен, что с течением времени появятся их обновленные версии».

? Насколько далека эмуляция от оригинала? Будете ли вы исправлять что-либо в будущем?

«По большей части она работает, думаю, что все рендерит, но есть некоторые трудности с перспективой. Я искал, в чем проблема, но пока что не нашел. Tasco Deluxe вместе с еще некоторыми людьми, тоже ищут, я думаю, она будет устранена».

Мы благодарим notaz'a за ответы на наши вопросы и, конечно, за эмулятор!









Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ
не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» + DVD
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4180 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон).
Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
(день) (месяц) (год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ________ корпус ________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________» с 2008 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

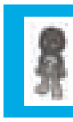
ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________» с 2008 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Bookshelf



Автор:
Наталья Рыбина



ИМПЕРИЯ АНГЕЛОВ

БЕРНАРД ВЕРБЕР

ЖАНР: РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ГЕЛЕОС

Бернарда Вербера можно назвать самым издаваемым французским писателем в мире. Его книги расходятся миллионными тиражами, ими зачитывается Европа и Америка. Однако французская литературная критика относится к Верберу подчеркнуто сдержанно, да и в кругах культурной элиты он так и остался персоной non grata.
Вербер – интеллектуал, это чувствуется сразу, но его энциклопедизм не отталкивает, а скорее захватывает с первых страниц. Мастерски сплетая сложность самого повествования с простотой изложения, он добивается великолепных результатов. Его книги представляют собой трилогии из нескольких романов, герои которых меняются главными ролями, кочуя из произведения в произведение. Роман «Империя ангелов» продолжает цикл «Танатонавты» (с греческого языка танатонавт можно перевести как «исследователь смерти»). В «Империи ангелов» умерший персонаж «Танатонавтов» попадает в ту область, которую так стремились познать герои предыдущего романа. Он оказывается на небесах, в мире ангелов, где ему предстоит заняться непростой работой ангела-хранителя. Под его защитой находятся три непохожих человеческих души: чернокожая модель, французский писатель-неудачник (явно подразумеваются параллели с самим Вербером) и русский детдомовец…

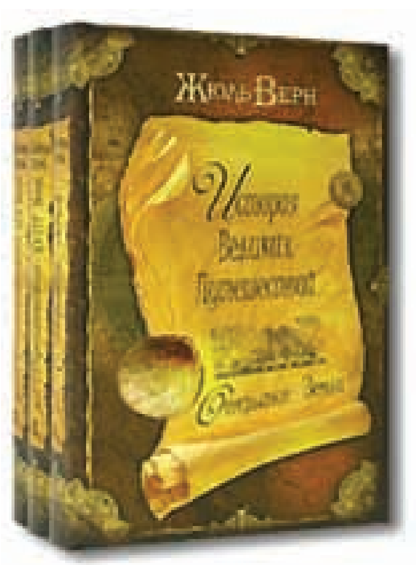


ЕВАНГЕЛИЕ ОТ ИИСУСА

ЖОЗЕ САРАМАГО

ЖАНР: РОМАН-ПРИТЧА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО, ДОМИНО

Жозе Сарамаго родился 16 ноября 1922 в деревушке Азиньяга провинции Алентежо в бедной крестьянской семье. Ему не удалось закончить среднюю школу, так как с детства он был вынужден самостоятельно зарабатывать себе на жизнь. Сегодня Жозе Сарамаго – крупнейший современный португальский писатель, обладатель множества литературных наград, лауреат Нобелевской премии, его книги переведены на двадцать языков мира. Роман «Евангелие от Иисуса» – наиболее противоречивая книга Сарамаго. Власти Португалии сочли её оскорбительной для чувств католиков и запретили участие романа в литературном конкурсе Европейского союза. Тогда в знак протеста писатель покинул страну.
Трактовка Нового Завета в исполнении Сарамаго действительно кардинально отличается от канонической. Его «Евангелие» – это «история о том, как несколько человек подпали под власть могущественной силы». Они пытаются сопротивляться, хотя понимают собственное бессилие что-либо изменить в предначертанном. Именно поэтому жертва Иисуса Христа во имя искупления грехов человечества не достигает цели, так как он сам оказывается жертвой. Роман представляет собой непростой путь к истине, на котором единственным судьей может быть только собственная совесть.



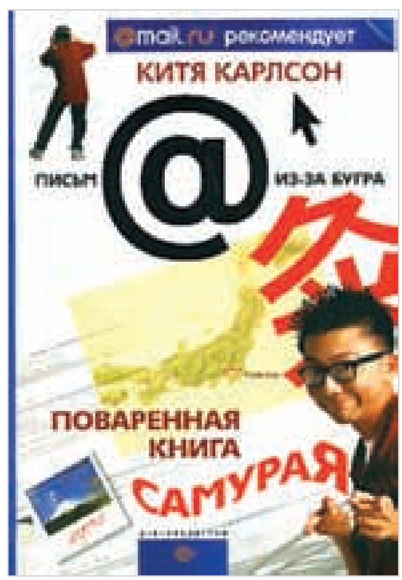
ИСТОРИЯ ВЕЛИКИХ ПУТЕШЕСТВИЙ

(КОМПЛЕКТ ИЗ ТРЕХ КНИГ)

ЖЮЛЬ ВЕРН

ЖАНР: ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АЛЬДИНА, ПРЕСТИЖ БУК

В этом году исполняется 180 лет со дня рождения Жюля Верна, кумира многих поколений мальчишек всего мира, основоположника жанра научной фантастики. Жюль Верн, автор более чем 60 приключенческих романов, и сам являлся увлеченным путешественником: на своих яхтах «Сен-Мишель I», «Сен-Мишель II» и «Сен-Мишель III» он побывал во многих странах Европы, США, Африки. Впоследствии впечатления, полученные в этих поездках, легли в основу его « Необыкновенных путешествий».
«История великих путешествий» – многолетний труд писателя. Это история географических открытий с древнейших времен до первой половины XIX века. Первый том «Открытие Земли» посвящен истории географических открытий с VI века до н.э. до XVII века н.э. Автор знакомит читателя с мореплавателями Древней Греции и Рима, Средневековья и эпохи великих географических открытий. Вторая книга «Мореплаватели XVIII века» повествует о таких знаменитых путешественниках, как Мопертюи, Роггевен, Уоллис, Бугенвиль, Кук, Лаперуз и другие. Третья часть «Путешественников XIX века» охватывает события до 40-х годов XIX века, и рассказывает о путешествиях Крузенштерна, Литке, Дюмон д'Юрвиля, Франклина, Ленга и других выдающихся исследователей.

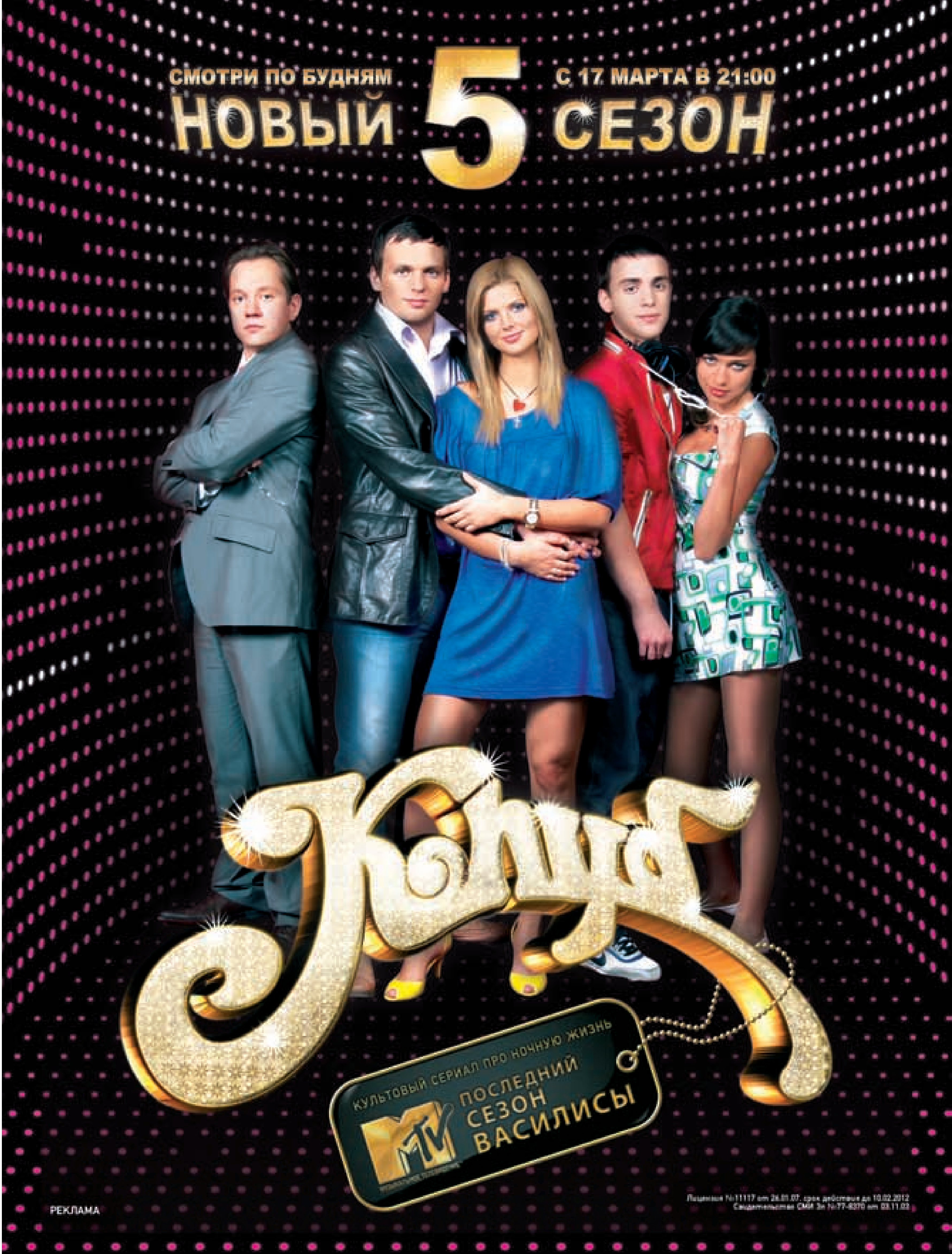


ПОВАРЕННАЯ КНИГА САМУРАЯ

КИТЯ КАРЛСОН

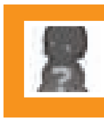
ЖАНР: ЗАМЕТКИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЦЕНТРПОЛИГРАФ

Китя Карлсон, в миру Кожекин Никита Ефимович, знаменитый блоггер, наш соотечественник, ныне проживающий в Японии. Журнал Никиты Кожекина стал победителем конкурса «Дойче Велле» в номинации «Лучший блог на русском языке». Карлсон взял на себя очень непростую задачу: объяснить нам с вами, что же такое Япония. Вот что он пишет в своем живом журнале о сути работы: «Это журнал наблюдателя за жизнью разных стран. Это не гид для путешественника, а описания обычных вещей. Так как самому наблюдателю пришлось жить в последнее время в Японии, – то большей частью о Японии».
«Поваренная книга самурая» включает в себя наиболее яркие зарисовки о жизни в Стране восходящего солнца, сам Карлсон называет книгу записками гайдзина (иностранца). А уж иностранцу приходится удивляться в Японии буквально на каждом шагу.
Много столетий Япония существовала в самоизоляции от всего остального мира. Однако и сегодня понять японцев для нас оказывается задачей ничуть не более легкой, чем во времена сёгунов. Китя Карлсон открыто пишет обо всех сложностях, поджидающих гайдзина в Японии, но одновременно и о необъяснимой притягательности Поднебесной для любого путешественника.


СМОТРИ ПО БУДНЯМ
С 17 МАРТА В 21:00
НОВЫЙ 5 СЕЗОН
КУЛЬТОВЫЙ СЕРИАЛ ПРО НОЧНУЮ ЖИЗНЬ
ПОСЛЕДНИЙ СЕЗОН ВАСИЛИСЫ
MTV
РЕКЛАМА

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Юлия Никитова

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



СУИНИ ТОДД, ДЕМОН-ПАРИКМАХЕР С ФЛИТ-СТРИТ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 10 АПРЕЛЯ

ЖАНР:	ТРИЛЛЕР, МЮЗИКЛ, КРИМИНАЛ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	SWEENEY TODD THE DEMON BARBER OF FLEET STREET
РЕЖИССЕР:	ТИМ БЕРТОН
В РОЛЯХ:	ДЖОННИ ДЕПП, ХЕЛЕНА БОНЕМ КАРТЕР, АЛАН РИКМАН, ТИМОТИ СПОЛЛ, САША БАРОН КОЭН, ДЖЕЙН ВАЙСНЕР И ДР.
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	116 МИНУТ



РЕЖИССЕР

ТИМ БЕРТОН



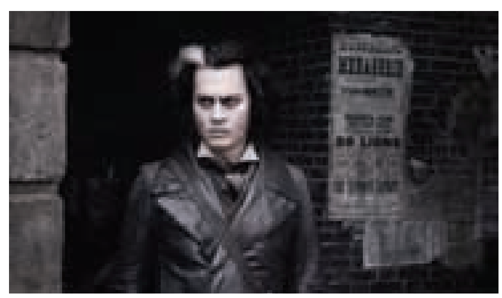
ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«КОШМАРЫ ПЕРЕД РОЖДЕСТВОМ», «БИТЛДЖУС», «БЭТМАН», «ЭДВАРД РУКИ-НОЖНИЦЫ», «БЭТМАН ВОЗВРАЩАЕТСЯ», «ЭД ВУД», «СОННАЯ ЛОЩИНА», «ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН», «КРУПНАЯ РЫБА», «ЧАРЛИ И ШОКОЛАДНАЯ ФАБРИКА», «ТРУП НЕВЕСТЫ»

О Бертоне можно говорить бесконечно – его гениальность не знает пределов. Он родился 25 августа 1958 г. в Бурбанке, штат Калифорния, США. С детства юный Бертон любил рисовать – и после окончания школы поступил в Калифорнийский Институт Искусств на факультет анимации. Вот только изображать Бертон предпочитал не бабочек и птичек, а мрачные, гротескные фигуры, которые иногда пугали даже взрослых людей. Одна из его первых работ, 27-минутная художественная короткометражка «Франкенвинни» (1984), так и не была показана ни на большом экране, ни на ТВ – цензоры посчитали ее чересчур мрачной для маленьких зрителей. Однако эту короткометражку совершенно случайно увидел популярный в середине 1980-х телевизионный комик Пол Рубенс (работавший под персонажем-маской по имени Пи-Ви Херман). Он предложил Бертону стать режиссером его кинодебюта, ленты «Большое приключение Пи-Ви» (1985). И тут Бертону повезло – фильм становится довольно популярным, а молодого режиссера заметила киностудия «Уорнер Бразерс», которая решила рискнуть и доверила ему снять в 1988 г. необычный фильм «Битлджус» («Жучиный сок») – «черная» комедия из жизни привидений. В «Битлджусе» Бертон расставил акценты, которые в дальнейшем стали его визитными карточками – создание удивительной, сказочной, намеренно «мультипликационной» реальности, обаятельный гротескный злодей, вызывающий гораздо больше симпатии и сочувствия, чем якобы положительные герои, черный юмор по отношению к ограниченным обывателям. «Битлджус» получил «Оскара» за лучший грим, а Бертон – путевку в жизнь.

Фью! Фью! – в воздухе ярко сверкают серебряные лезвия огромных ножниц, рассекая воздух. Молодой человек, хрупкий словно фарфоровая статуэтка, с белым как снег лицом, одетый в облегающий черный кожаный костюм (любой садомазохист умер бы от зависти) вырезает изо льда причудливые фигуры на радость своей любимой девушке. И вырезает не абы чем, а собственными руками, представляющими собой не абы что, а гигантские секаторы (садовник от зависти тоже скончался бы безвременно). Этот причудливый персонаж – Эдвард Руки-Ножницы, прославивший гениального актера Джонни Деппа и конгениального режиссера Тима Бертона на веки вечные. Одноименный фильм получил «Оскар» в номинации «лучший грим» и, несмотря на кассовые сборы всего в $ 56,4 млн, сразу стал любимым фильмом всех народов и времен. Видно, с тех пор полюбил Тим Бертон и Джонни Деппа (в хорошем смысле слова, конечно), и ножницы (надеюсь, что тоже в хорошем смысле). Союз Бертон-Депп проявил себя в прекрасных фильмах «Сонная лощина», «Чарли и шоколадная фабрика» и «Труп невесты». Настало время для еще одного совместного проекта и для еще одних ножниц. В этот раз Бертон решил сделать своего любимого актера маньяком-убийцей. Герой Деппа – молодой и наивный брадобрей Бенджамин Баркер, который счастлив в браке – у него прекрасная жена и очаровательная дочурка. Красота его жены пришлась по вкусу и коварному сластолюбцу судье Терпину (Алан Рикман), решившему сослать ни в чем не повинного цирюльника на пожизненную каторгу, чтобы без помех приблизиться к чужой супруге. Наш бравый герой-парикмахер сбегает с каторги и под именем Суини Тодда добирается до Лондона. Однако ни жены, ни дочери дома не обнаруживает (представьте себе его чувства – и попробуйте понять дальнейшие действия). И вот, вместе с сочувствующей хозяйкой пекарни (в исполнении шикарной Хелены Бонем Картер, супруги Бертона в реальной жизни), Суини Тодд начинает справедливую расправу самым естественным для него образом – с помощью ножниц… Фильм стоит посмотреть, потому что Бертон тут по-бертоновски хорош – с его любовью к макабрическим элементам, черному юмору и готической атмосфере. Депп пребывает в одном из самых органичных своих амплуа – томный красавец с роковым прошлым (и, весьма вероятно, будущим), с подведенными глазами и вздыбленными волосами, балансирующий на тонкой грани безумия и гениальности. Кстати, потрясающая игра Деппа обернулась для него номинацией на нынешний «Оскар». К тому же – сбылась моя мечта! – достойную пару ему составляет Хелена Бонем Картер, которая с ее особым безумным взглядом «О-Боже-что-это-там!» и не менее растрепанными волосами, производит просто прекрасное впечатление.

Между прочим, Суини Тодд – это не плод фантазии Бертона, а культовая фигура времен викторианской Англии – как Джек Потрошитель или Шерлок Холмс. В XIX веке Тодд, маньяк-парикмахер, убивающий своих жертв и делающий из них пирожки с мясом, был персонажем желтой бульварной литературы. В наше время про него регулярно снимают фильмы, мультфильмы и даже ставят мюзиклы.







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



«В ДОЛИНЕ ЭЛА»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 13 МАРТА

- ЖАНР: ДРАМА
- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: IN THE VALLEY OF ELAH
- РЕЖИССЕР: ПОЛ ХАГГИС
- В РОЛЯХ: ТОММИ ЛИ ДЖОНС, ШАРЛИЗ ТЕРОН, ДЖЕЙМС ФРАНКО, СЬЮЗАН САРАНДОН, ДЖОШ БРОЛИН И ДР.
- ПРОИЗВОДСТВО: США
- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 120 МИНУТ

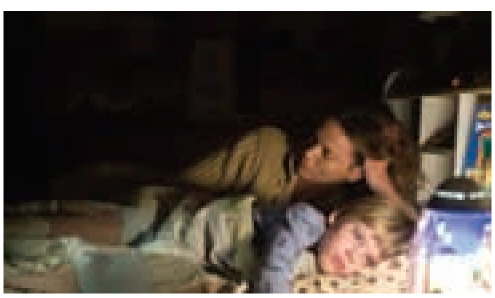


Основанная на реальных событиях «В долине Эла» – вторая картина режиссера Пола Хаггиса, прославленного оскароносным фильмом «Столкновение». Сын ветерана Вьетнама Хэнка Дирфилда (Томми Ли Джонс) внезапно уходит в самоволку спустя лишь пару дней после возвращения в Америку из Ирака. Отец отказывается поверить в официальную версию произошедшего и начинает собственное расследование. Детектив Эмили Сандерс (Шарлиз Терон) решает помочь Хэнку докопаться до правды.

Предыстория создания «В долине…» такова: Хаггису прислали журнал Playboy, в котором была опубликована статья Марка Боала под названием «Смерть и бесчестие» («Death and Dishonor»). В статье рассказывалось об убийстве молодого рядового американской армии, только что вернувшегося из Ирака и проходившего дальнейшую службу в штате Джорджия; о расследовании, предпринятом его отцом после исчезновения сына, и об обвинении в убийстве, предъявленном троим его товарищам по военной службе. «Меня очень тронула эта трагическая история, – говорит Хаггис. — и я сразу сказал, что хотел бы это поставить». «Это материал большой эмоциональной силы, – соглашается с ним продюсер Лоуренс Бекси. – Затронутые в нем вопросы касаются всех. Чем должно заниматься правосудие? Что должен делать каждый из нас, чтобы защитить свою семью?». Хаггис рассказал об этом сюжете Клинту Иствуду, для которого он написал сценарии к его многократно награжденным фильмам «Малышка на миллион», «Флаги наших отцов» и «Письма с Иводзимы». Иствуд, в свою очередь, предложил эту идею студии Warner Bros.

«Неважно, что вы думаете о войне, какова ваша политическая позиция; единственная вещь, которой никто не станет отрицать, это то, что мы посылаем на войну молодых парней и девушек, которых ждут там страшные испытания, – говорит актриса Шарлиз Терон, играющая роль полицейского детектива Эмили Сандерс. – Потом они приезжают домой, вновь возвращаются в общество, однако ждать, что они будут вести себя как нормальные люди – это значит требовать от них слишком многого. Это суровая действительность, и в этом случае мы не очень честны по отношению к ней».

Название фильма «В долине Эла» напоминает о месте в Израиле, где, согласно Библии, три тысячи лет назад произошла битва Давида с Голиафом. Эла на иврите – некая разновидность дуба, и именно такие деревья росли в те времена в этой местности. Долина Эла вызывает в памяти неравный бой. Хаггис: «Это фильм о нашей ответственности за то, что молодых мужчин и женщин отправляют на войну…».





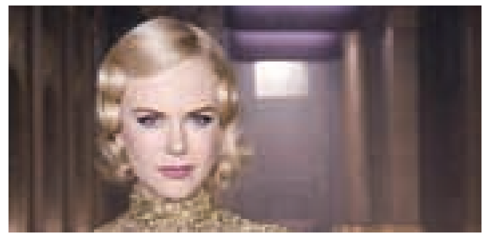




И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

Режиссер «Телепорта», который сейчас идет на российских экранах, Дуг Лиман собирается ставить фильм на основе громкого скандала, связанного с кадровой сотрудницей ЦРУ Валери Плейм и администрацией Буша. Главную роль должна сыграть Николь Кидман.

Речь идет о разоблачении работавшей под прикрытием Валери Плейм, которое было инициировано советником Буша Карлом Роувом и главой администрации вице-президента Дика Чейни Льюисом «Скутером» Либби – причем, по одной из версий, с ведома самих Буша и Чейни. То есть, первые лица страны намеренно организовали утечку информации о Плейм. Муж Валери, бывший посол США в Габоне Джозеф Уилсон, полагает, что таким образом ему отомстили за критику политики Буша в отношении Ирака. Самое занятное в этой истории то, что Роув и Либби под присягой отрицали свою причастность к разоблачению имени Плейм – иными словами, дали ложные показания в суде, что, как известно, сурово карается законом. Производством картины займется Warner Bros.



Уэйс Крейвен, легендарный хоррор-режиссер и сценарист фильмов «Кошмары на улице Вязов», «Крик» – 1,2,3, «Ночной рейс», «И у холмов есть глаза», снимет фильм по собственному сценарию. За производство триллера под названием «25/8» возьмется Rogue Pictures.

Видно, любит Крейвен серийных маньяков-убийц. Как и легендарный Фредди Крюгер, главный герой новой ленты – серийный убийца. Спустя 15 лет после своей предполагаемой смерти злодей возвращается, чтобы убить семерых детей, родившихся в ту самую ночь, когда он мог расстаться с жизнью. Параллели между новой работой и «Кошмаром на улице Вязов» сможет провести даже ребенок, однако Крейвен подчеркивает, что «25/8» – больше триллер, сюжет которого – трагическая история мальчика, уходящая корнями в мрачное прошлое его семьи. Несмотря на весь трагизм, героя почему-то уже сейчас не очень жалко. Производство маньяко-эпопеи начнется в апреле.

Номинанты на «Оскар-2007» за фильм «Старикам здесь не место» братья Коэны взялись за новую работу. Они собираются экранизировать бестселлер лауреата Пулитцеровской премии Майкла Чабона «Союз еврейских полицейских» (The Yiddish Policemen's Union).

Это необычный детектив – его действие происходит в альтернативной реальности, в которой евреям после Второй мировой войны не удалось образовать государство Израиль, и США предоставляют им небольшую территорию на Аляске, в городе Ситка. Сынам Моисея разрешено создать автономный округ сроком на шесть десятилетий, и образовавшийся в итоге причудливый мир заселен полицейскими, мошенниками, злодеями и эксцентричными обывателями. Кроме того, в этом округе живут еще и истинные фанаты шахмат – одного из них однажды находят в номере отеля с пулей в голове. Причем убиенный оказался не только наркоманом, но и по совместительству мессией, прихода которого ждет вся немногочисленная еврейская нация. За расследование берутся два друга-детектива. Братья Коэны приступят к экранизации «Союза» после проекта «A Serious Man» – «черной» комедии, которую они сами пишут и продюсируют.





ХЕЛЛСИНГ

Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

АНИМЕ: Hellsing Ultimate · ФОРМАТ: OVA-сериал, 3 эпизода, издание продолжается · РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Томокадзу Токоро, 2006 · ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment · СТУДИЯ: Satelight · НАШ ОЦЕНКА: нужно смотреть

На обратной стороне обложки нового российского издания «Хеллсинг» написано, что сериал создан «на основе манги Кота Хирано». Мы не знаем, есть ли кот у художника Коты Хирано, но наверняка известно, что первый анимационный «Хеллсинг» Хирано-сану не очень понравился. Казалось бы, далеко не каждая манга удостаивается чести быть экранизированной, и грех жаловаться. Но большинство аниме по комиксам почти точно повторяют бумажный оригинал, а создатели телевизионного «Хеллсинга» (октябрь 2001 – январь 2002 гг.) пошли своим путем. Взяв блестящую мангу Хирано-сана, сценаристы удалили авторский графический стиль, ампутировали «лишние» части и заменили их протезами собственного производства. По большому счету, логику студии Gonzo можно понять: больше вампиров, больше монстров, пафоса и кровищи! Сюжет простился с мангой то ли на четвертой, то ли на седьмой серии (из тринадцати!), и в итоге получился суровый и совершенно безликий вампирский боевик. Он наделал шуму и, как «Эльфийская песнь», получил свою дозу внимания непритязательной аудитории, после чего благополучно отправился в мусорное ведро истории.

А Кота Хирано (у которого то ли был кот, то ли не было) все так же сидел и, не отвлекаясь, рисовал свою превосходную мангу. Публикация «Хеллсинга» началась в 1997 году, и на сегодня создано около сотни глав. Хирано отлично рисует, и это неспроста: он набивал руку на коротких эротических комиксах, в том числе по мотивам своего любимого One Piece. В 2001-м художник начал работу над еще одним, параллельным проектом – приквелом Hellsing: The Dawn, где Алукард принимает форму маленькой девочки. Хирано-сан трудился не покладая рук и не терял надежды когда-нибудь увидеть приличную анимационную адаптацию своей манги. Для этого проекта была собрана специальная команда Wild Geese, а работу над анимацией доверили не Gonzo, а гораздо менее известной студии Satelight. Так на свет появился второй, иной «Хеллсинг» – тот, что за границей называют Hellsing Ultimate. Вот краткий гид по отличиям между первым и вторым «Хеллсингами»:
– первый «Хеллсинг» стартовал в 2001 году, второй начался в 2006-м;
– первый «Хеллсинг» в России появился с подзаголовком «Война с нечистью», второй – без подзаголовка;
– первый «Хеллсинг» показывали по телевизору, второй выходит только на DVD;

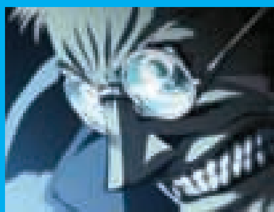


Кто бы мог подумать, что однажды мы увидим в «Хеллсинге» вот такие кадры. Раз мангака придумал – надо рисовать.



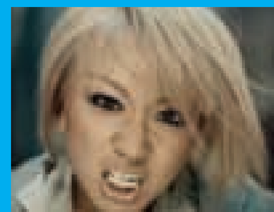
АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

Любительский клип What's Up, People!? на одноименную песню группы Maximum The Hormone, видеоряд – из аниме Hellsing Ultimate, а песня звучала во втором опенинге аниме Death Note; любительский клип Zombie на одноименную песню ирландской группы Cranberries с видеорядом из аниме Hellsing Ultimate; свежий, девятый опенинг One Piece на песню Jungle P от группы 5050; официальный музыкальный клип на песню Freaky поп-дивы Коды Куми.











Паладин Александр Андерсен страшен как черт, да и озвучен так же. Как черт.



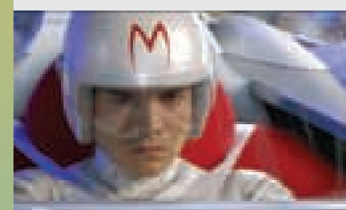
Пип Бернадотт – персонаж, до которого телесериал «Хеллсинг» так и не добрался. В Ultimate он появляется в третьей серии.

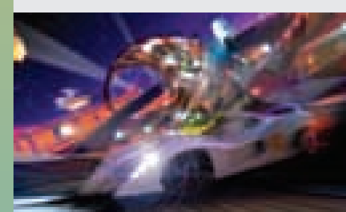
– первый «Хеллсинг» вольно обращался с сюжетом манги, второй точно следует событиям комикса;
– первый «Хеллсинг» выглядит как обычное аниме, второй сохраняет авторский визуальный стиль Коты Хирано;
– первый «Хеллсинг» включает в себя 13 эпизодов, во втором на данный момент 3 серии, и производство продолжается.

В каждом эпизоде Hellsing Ultimate по сорок-пятьдесят минут. Четвертая серия выходит в Японии на DVD 22 февраля, через несколько дней после отправки в печать этого выпуска рубрики «Банзай!». Первая и вторая серии повторяют сюжет телесериала. Мы знакомимся с героями – сотрудниками таинственной организации «Хеллсинг», защищающей покой Королевы от вампиров, зомби и прочей потусторонней дряни. Командует парадом госпожа Интегра Хеллсинг, суровая настолько, что никто не смеет называть ее иначе как «сэр Интегра». На службе Интегры – два мощнейших орудия, опытный дворецкий Вальтер и матерый вампирище Алукард. Уже в первой серии к ним присоединяется бывшая полицейская Виктория. «Бывшая» потому, что она умирает на первых десяти минутах. Алукард превращает ее в вампиршу, и неопытная девчонка становится противоположностью всех прочих

ShortNews Turbo EX Edition

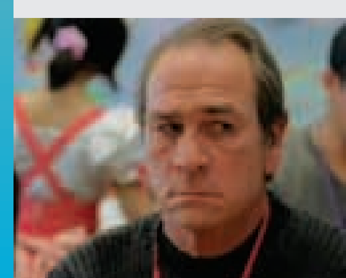
Американская премьера голливудского фильма Speed Racer («Гонщик Спиди») запланирована на 9 мая, российская – на 29 мая. Напомним, что новая лента братьев Вачовски создана по мотивам классического аниме Speed Racer (в оригинале – Mach GoGoGo). Сериал Speed Racer, дебютировавший на экране в конце шестидесятых, был одним из первых японских анимационных фильмов, которым удалось привлечь внимание западного (и, позже, российского) зрителя. В маркетинговом плане на май этого года записана премьера игры Speed Racer для Nintendo DS и Nintendo Wii, на осень – выпуск игры для PS2 и дисков с фильмом, DVD и Blu-ray. Наконец, известный производитель конструкторов Lego Group намерен выпустить четыре набора по фильму под общим названием Lego Racers. Ожидаются Lego-версии всех главных героев картины, в том числе Спиди и Гонщика Икс. Сам же фильм будет выглядеть вот так.





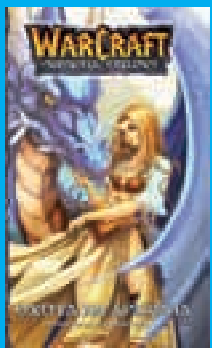


Японская компания Suntory выпускает десятки прохладительных напитков, и среди прочего популярную марку кофе Boss. Так вот, как известно, в Стране восходящего солнца обожают снимать в рекламных роликах заезжих знаменитостей. Suntory уже второй год крутит по телевидению ролики с Томми Ли Джонсом в роли «пришельца Джонса», который знакомится с жизнью землян. В этом году пришелец Джонс добрался до Акихабары и бесстрастно изучает косплееров и мейд-кафе. Кстати, именно в рекламе Suntory снимался персонаж Билла Мюррея в фильме «Трудности перевода».



КОМИКСЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА «ЭКСМО»

На рынке русскоязычных комиксов появляется новый игрок – издательство «Эксмо». Компания обещает выпускать «серию лучшей манги», но тут она лукавит. В плане релизов на первую половину этого года – «Сновидения» Куини Чан, «Сокровищница» Рикки Саймонса и Тавиши Вольфгарт-Саймос, «Бизенгаст» Элис Легроу и «Ван-Вон Хантер» Майка Шварка и Рона Каулферша. Все это – комиксы, созданные англоговорящими авторами в стиле их японских коллег. Пока неясно, возьмется ли издательство за выпуск «нормальной» манги, а на сегодня компанией уже выпущено два комикса: «Warcraft: Трилогия Солнечного Родника» и «Принцесса Аи».



Warcraft: Трилогия Солнечного Родника.
Оригинальное название – Warcraft: The Sunwell Trilogy, авторы – сценарист Ричард Кнаак и художник Чжэ Хван Ким.
Комикс основан на мире Warcraft, но он не привязан ни к одной из именитых игр: ни к стратегии Warcraft III, ни к многопользовательской ролевой World of Warcraft. В трех томах авторы рассказывают о том, как партия приключенцев, выражаясь игровым языком, отправляется выполнять квест. Связь с миром Warcraft довольно условная: убери отсюда названия игровых реалий, и останется обыкновенное героическое фэнтези.



Принцесса Аи.
Единственная настоящая манга, выпущенная издательством «Эксмо». В авторах числятся Кортни Лав и DJ Милки, но ведь рисовала комикс художница Мисахо Кудзирадо, а внешний вид главных героев придумала Ай Язава, создательница широко известных Nana и Paradise Kiss. Героиня, принцесса Аи, попадает на Землю из другого мира, и с ходу становится рок-звездой. В перерывах между выступлениями ей приходится отбиваться от потусторонних сил хаоса и искать ответы на типично девичьи вопросы, вроде (цитируем) «Переспала я с ним или нет?» Нарисовано очень мило, а уж какие у девушек наряды – пальчики оближешь!

ShortNews

Манга Shaman King будет вновь опубликована в Японии, на этот раз в коллекционном издании Perfect Edition. Первые два тома Perfect Edition выходят четвертого марта, а издание должно завершиться примерно через год, весной 2009-го. По этому случаю мангака Хироюки Такей нарисует новые обложки и, что самое интересное, (добавит?) новую, «правильную» концовку. Напомним, что издание манги Shaman King в журнале Weekly Shonen Jump было прекращено без предупреждения, и поэтому история завершалась куцым финалом, придуманным на скорую руку. В следующем году любители Shaman King узнают, наконец, как все было на самом деле.

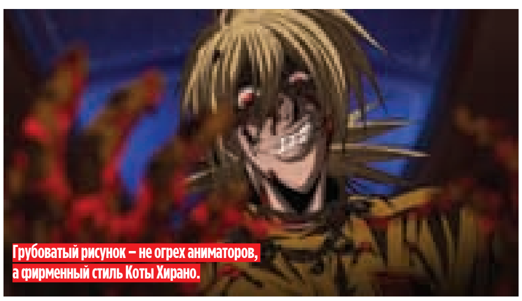


Capcom сообщает, что четвертого апреля в журнале Monthly Shonen Rival стартует манга Monster Hunter Orage, созданная по мотивам широко известного в Японии игрового сериала Monster Hunter. К премьере комикса вместе с журналом читатели получат коллекционные монетки Monster Hunter, карту для настольной игры Monster Hunter и прочие безделушки. Автором комикса стал Хиро Масима, бывший ассистент Эйитиро Оды, автор Groove Adventure Rave. Масима-сан ныне работает над мангой Fairy Tail, и школа Эйитиро Оды видна невооруженным глазом. Как ни крути, а Fairy Tail очень похож на One Piece. Посмотрим, что выйдет из Monster Hunter Orage.



упырей. Деятельности «Хеллсинга», его повседневной работе и непростым отношениям с Ватиканом и посвящен сериал. Чем дальше, тем в большие неприятности впутываются персонажи, и после вампиров-одиночек противниками героев становятся возродившиеся нацисты с их потусторонним сверхоружием и котом Шредингера, который, как следует из квантовой теории, одновременно и жив, и мертв. Начиная с третьей серии происходящее на экране начинает отличаться от того, что мы видели в телесериале: например, появляются наемники «Хеллсинга» и их капитан Пип Бернадотт. В четвертом эпизоде мы наконец-то встретим нацистскую банду «Миллениум», а чем закончится Hellsing Ultimate – неведомо ни Папе Римскому, ни Мэрилину Мэнсону. Сериал публикуют очень медленно, по серии в шесть-десять месяцев. Говорят, что таким образом будут воссозданы десять начальных томов манги.

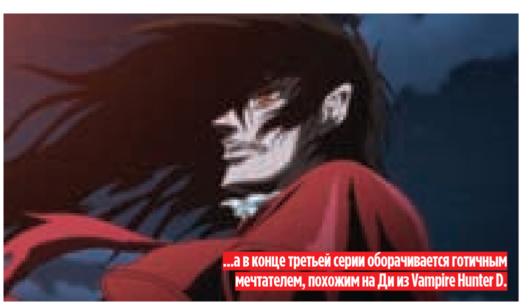
Двух мнений быть не может: затея с переизданием «Хеллсинга» полностью себя оправдала. Этот новый, «ультимативный» сериал гораздо более быстрый и более живой, чем его предшественник. В первом, телевизионном «Хеллсинге» в глаза бросался стилевой разнобой между началом и концовкой. Hellsing Ultimate гнет одну линию от первых и до последних минут. Это именно такой «Хеллсинг», каким его хотел видеть Кота Хирано. Характеры героев стали куда более цельными и жизненными: Алукард самоуверенный, усталый и злой, Интегра собранная и целеустремленная, Виктория наивная и смешная, Вальтер – хитрый стиляга, а паладин Александр Андерсен – фанатик и выродок. Все они предстают перед зрителем в новом свете. Авторы OVA-сериала не стесняются пошутить над нелепостями вампирской жизни, показывая героев с неожиданной стороны – так, как это и задумывал Хирано-сан. В Hellsing Ultimate постановщики гораздо чаще прибегают к неожиданным художественным решениям, и не затем, чтобы сберечь деньги на анимации, а стремясь сделать вампиров, их союзников и противников еще страшнее и эффектнее. Это сериал, в котором сюжет (то, что показывают) важен не больше, чем визуальный стиль (то, как показывают). Понравился ли вам телевизионный «Хеллсинг», или нет, не важно: Hellsing Ultimate все равно нужно смотреть. Это один из тех сериалов, которые задают тон всем будущим мистическим аниме.



Грубоватый рисунок – не огрех аниматоров, а фирменный стиль Коты Хирано.



Алукард частенько выглядит почти так, как и в телесериале...



...а в конце третьей серии оборачивается готичным мечтателем, похожим на Ди из Vampire Hunter D.

Кота Хирано – большой поклонник One Piece Эйитиро Оды, и в молодости он частенько баловался, рисуя хентайное додзинси по любимой манге.



Мини-обзоры

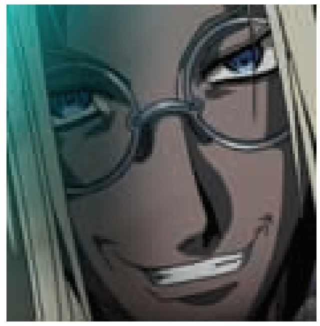
ХЕЛЛСИНГ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТОМОКАДЗУ ТОКОРО, 2006 · РЕГИОН: РОССИЯ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Главная интрига российского издания OVA-сериала «Хеллсинг» – это, пожалуй, надпись «Внутри скидка на аниме-игру» на желтой наклейке на обложке. Что бы это могло быть? Вскрытие показывает: имеем купон на приобретение игры «Онибклейд» с 10%-ной скидкой в сети магазинов «1С: Мультимедиа». И довольно об играх. Другой жизненно важный вопрос – количество серий, опубликованных на диске российским издателем, компанией MC Entertainment. В Японии каждый эпизод выходил на своем диске, а у нас на одном DVD помещены сразу две серии общей продолжительностью чуть более полутора часов. Получается, что наш диск – этакий полнометражный фильм, пересказывающий события телевизионного «Хеллсинга» на качественно новом уровне. Насыщенный, увлекательный, яркий – Hellsing Ultimate по всем статьям лучше первого «Хеллсинга».



RAGNAROK THE ANIMATION. FIRST QUEST

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СЭЙДЗИ КИСИ, 2004 · РЕГИОН: США

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ



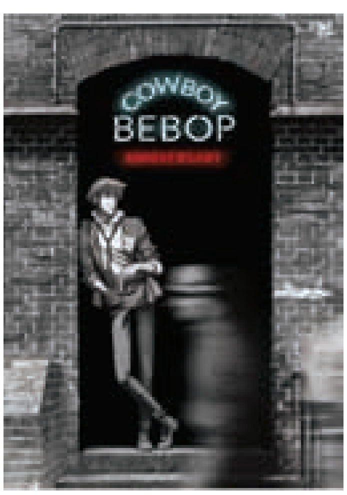
Игра «Рагнарок Онлайн», как известно, основана на корейском комиксе Ragnarok. Что же до аниме Ragnarok The Animation, то его создатели ориентировались только на саму популярную MMORPG. Это история мечника Роана и послушницы Юфы, которые отправляются в далекое путешествие, набирают экспу, лутят шмот, левелятся, баффятся и рейдят данжен Темного Лорда. Впрочем, по сравнению с предыдущим предложением аниме позволяет себе куда больше вольностей в описании игровых реалий. Например, костюмы и внешний вид героев донельзя упрощены, да и весь мир «Рагнарок Онлайн» изображен схематично и с бестолковыми отступлениями от канона. Ну а наивный сюжет не оставляет сомнений: Ragnarok The Animation делали для детей, что называется, «младшего школьного возраста».



COWBOY BEBOP DVD BOX

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИНЬИТИРО ВАТАНАБЭ, 1998 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Телесериал Cowboy Bebop – аниме, необычное настолько, что его и сравнить не с чем (единственное, что приходит на ум – «Самурай Чамплу» того же Синьитиро Ватанабэ). Cowboy Bebop – история космических охотников за головами, путешествующих с планеты на планету в надежде сорвать куш. Что ни серия, то откровение: Cowboy Bebop с необычайной легкостью оборачивается то комедией, то боевиком, то криминальной историей, то мелодрамой, то трагедией, то – внезапно! – трешовым фильмом ужасов, и вновь комедией, боевиком... И как в хорошем игровом кино, каждая сцена подсвечивает характеры героев через незаметные жесты, невольные взгляды и опрометчивые фразы. Происходящее изображено на экране красиво и жизненно, а звуковая дорожка от блистательной Ёко Канно венчает список достоинств Cowboy Bebop. Это сериал, в котором прекрасно абсолютно всё.



Манга

HELLSING

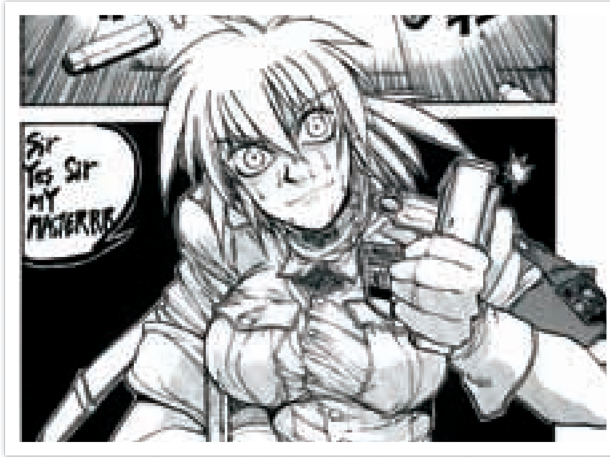
ヘルシング

СОЗДАТЕЛЬ: **КОТА ХИРАНО** ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1997 ГОД, ЖУРНАЛ YOUNG KING OURS

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

Просматривая ранние работы Коты Хирано, можно проследить, как его стиль рисования постепенно развивался и достиг наконец своей вершины в манге Hellsing. По сути дела, что бы теперь ни рисовал Хирано, у него все равно получается «Хеллсинг». Схематичная, аляповатая манера изображения героев отлично подошла для мистической истории, да и сам художник, кажется, все больше входит во вкус. Вампиры, бандиты, нацисты, аристократы, церковники, мальчики-кошки – все это Хирано рисует одинаково безумно. Порой кажется, что маниакально прорисованным складкам на одежде здесь уделяется даже больше внимания, чем лицам героев. Многие страницы манги полны густыми тенями, подливающими масла в огонь мистических противостояний. Наконец, еще один фирменный трюк Хирано – изображать героев полностью окутанными тенью, но с ярко блестящими глазами и, возможно, оскаленной улыбкой. Этот прием иногда используют, чтобы сэкономить время при рисовании, но у Хирано он производит подлинно жуткое впечатление. И о хорошем: хентайное прошлое художника дает о себе знать, и девушки в «Хеллсинге» получаются особенно удачно.









BERSERK

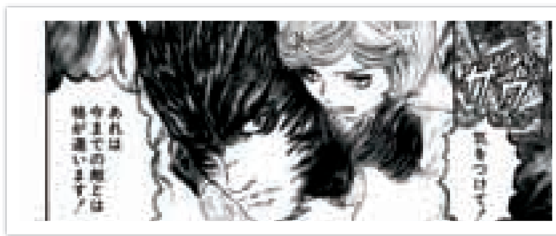
ベルセルク

СОЗДАТЕЛЬ: КЭНТАРО МИУРА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1989 ГОД, ЖУРНАЛ YOUNG ANIMAL

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ

Двадцатишестисерийное аниме «Берсерк», мрачное и суровое – это, на самом деле, лишь облегченная экранизация одной из начальных частей манги Berserk. На бумаге дела обстоят гораздо хуже, чем на экране. Телесериал – фэнтези, стилизованное под средневековую Европу. Манга – мрачная и кровавая мистика. Демоны, появляющиеся на телеэкране лишь эпизодически, в манге терзают героев чуть ли не каждую главу. Черный мечник Гатс однажды должен был стать ритуальной жертвой, но парню удалось избежать этой участи, лишившись руки. Теперь каждую ночь чудовища возвращаются, чтобы забрать его жизнь. Манга Berserk изобилует бессмысленной жестокостью и чудовищами, уродливыми настолько, что вряд ли в какой-то другой манге найдется нечто подобное. Успех Berserk обеспечило то, что под фэнтезийной обложкой скрывается глубокий и продуманный сюжет о простых людях, о ненависти и любви, жестокости и доброте. Мангака Кэнтаро Миура все последние двадцать лет совершенствовал стиль, и сегодняшний Berserk – один из самых успешных японских комиксов. Публикация продолжается по сей день.









Игры

STREET FIGHTER ONLINE: MOUSE GENERATION

ПЛАТФОРМА: PC · АВТОРЫ: CAPCOM, DALETTO · ДАТА РЕЛИЗА: БЕТА-ТЕСТ СТАРТОВАЛ В ФЕВРАЛЕ

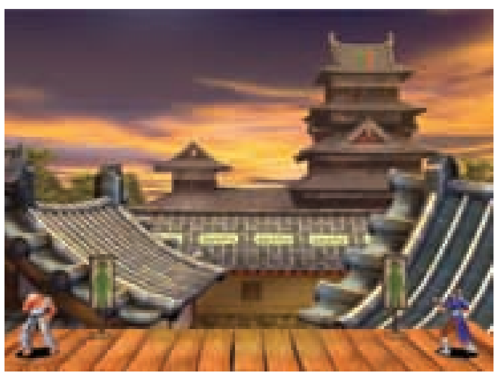
Скорее всего, именно в этом году выйдет Street Fighter IV, долгожданное продолжение всемирно известной линейки файтингов. Street Fighter Online: Mouse Generation – развлечение совершенно другого рода. Это онлайновый файтинг, где все управление осуществляется с помощью мыши, а вместо бойцов из Street Fighter морды друг другу чистят фигурки оных бойцов из серии Revoltech. На экране вы видите не только героев, но и курсор, тонкой линией соединенный с вашим воином. Вы перемещаете курсор – и персонаж движется по экрану; все удары и суператаки разложены по двум мышиным кликам. В Street Fighter Online: Mouse Generation, как в породистой MMORPG, игрок создает себе аватара, и затем может переодевать героя по своему вкусу. Наконец, разработчики обещают, что в игре будет не только дуэльный файтинг, но и бои стенка на стенку! Но это все – после, а пока компания Daletto проводит закрытое бета-тестирование. Ожидается, что после релиза доступ к игре будет бесплатным.











Тем временем в интернетах

PLAY-ASIA.COM

АДРЕС: http://www.play-asia.com · ЯЗЫК: английский

Превосходный гонконгский сетевой магазин Lik Sang, главный поставщик японских игр и консолей, был закрыт в октябре 2006 года под давлением Sony. Где же теперь доставать редкие японские диски? Наш выбор – Play-Asia.Com. Здесь продаются видеоигры, консоли, контроллеры, аксессуары, фигурки, музыкальные CD, саундтреки, полнометражные фильмы, аниме, журналы, постеры и тому подобное. Можно найти даже японские издания голливудских фильмов. Попробуйте представить, как смотрятся «Звездные войны» с японской озвучкой!



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Выйдет ли на DVD в России Death Note?

Да, выйдет. Сериал был лицензирован компанией «Мега-Аниме», однако работа над российским DVD-релизом еще не началась.

Кто создал музыку для гениальнейших второго опенинга и эндинга Death Note?

Постаралась андерграундная рок-группа Maximum the Hormone. Именно благодаря этим заставкам группа стала известна довольно широкой аудитории. Кстати, также музыканты написали песню Rolling1000toon для эндинга аниме Air Master.



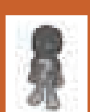
Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.



ГЕРОИ МАЛОГО ЭКРАНА



Автор:
Дмитрий Злотницкий
dmker@yandex.ru

Стоило рухнуть железному занавесу, как на неподготовленного советского человека неиссякаемым потоком хлынули развлечения западного образца, в том числе и бесчисленные телесериалы. Наверняка у многих найдется мама, бабушка, сестра или просто знакомая, которая прекрасно разбирается во всех хитросплетениях отношений жителей Санта-Барбары и навскидку перескажет краткое содержание любой серии «Просто Марии». После слезоточивых «мыльных опер» экраны телевизоров заполонили однообразные отечественные сериалы о доблестных ментах и еще более благородных бандитах. А вот уделом серьезных, культовых американских телевизионных шоу, таких как «Секретные материалы» и «Вавилон-5», вскоре стали маленькие каналы и ночной эфир. Несмотря на это, они сумели завоевать сердца российских зрителей, но все-таки стали популярными лишь в сравнительно узком кругу «посвященных».
Стоит ли удивляться, что в массовом сознании за сериалами давно закрепилась дурная слава забавы для перезрелых домохозяек, изнывающих от бытового однообразия? И кто бы еще пару лет назад мог предположить, что тысячи молодых, энергичных людей станут каждую неделю с нетерпением ожидать новый эпизод какого-то там сериала, ведь у многих телевизор имеется лишь для того, чтобы подключать к нему консоль? Мало того, многочисленные поклонники готовы не только смотреть, но и с упоением обсуждать поступки героев и пытаться угадать, какую же каверзу в очередной раз задумали сценаристы. И произошло это благодаря ставшим уже легендарными телешоу – «Остаться в живых» и «Герои». Впрочем, даже в США, где у телевизионной фантастики никогда не наблюдалось недостатка в поклонниках, эти сериалы произвели настоящий фурор.

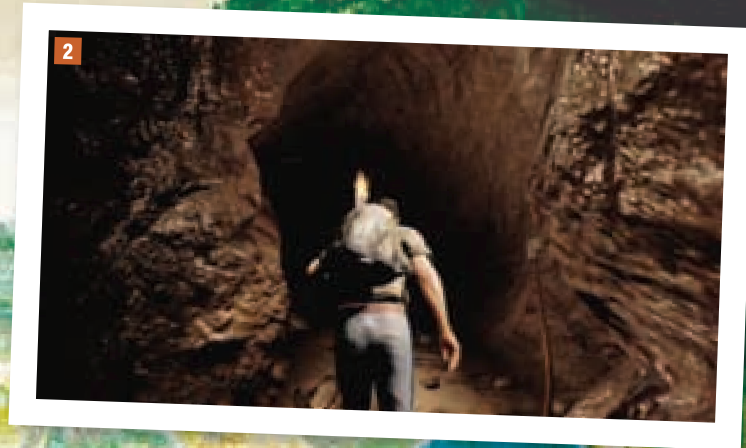
Остров мечты

Кто не мечтает неожиданно – и совершенно бесплатно – оказаться на уютном тропическом острове, вдали от всех забот и переживаний повседневной жизни? Однако сладкие грезы порой оборачиваются кошмаром, как убедились на своем опыте пассажиры авиалайнера № 815, совершавшего перелет из Сиднея в Лос-Анджелес. Самолет внезапно начал терять высоту, а затем буквально переломился на две части – обычно за таким вступлением следует длинный перечень некрологов, но на этот раз почти полсотни пассажиров невероятным образом спаслись и обнаружили, что их занесло на райский островок, затерянный где-то посреди просторов мирового океана.
Вот только спасатели почему-то не спешат на помощь, и уже начинает темнеть, а из близлежащих зарослей доносятся странные и пугающие звуки, будто в них притаился неизвестный науке монстр. Вскоре окажется, что монстр на острове действительно имеется, а в придачу к нему загадочные полуразрушенные статуи, пиратский фрегат, непонятно как очутившийся посреди джунглей, подозрительные бункеры, странные аборигены и еще много такого, чему вроде бы не полагается находиться на необитаемом острове. Разбираться, что же здесь творится, попутно стараясь выжить и отыскать способ выбраться с острова, и предстоит разношерстной компании, вылетевшей из Австралии на злополучном рейсе № 815.
Идея сериала LOST родилась у главы канала ABC Ллойда Брауна, который, по всей видимости, пересмотрел «Изгоя» Земекиса и реалити-шоу Survivor. Российский аналог последнего демонстрировался под названиями «Последний герой» и «Остаться в живых»; в российском прокате LOST унаследовал от шоу еще и название. Собственная задумка была проста до примитивизма и десятки раз эксплуатировалась Голливудом, хотя со времен Дэниеля Дефо ничего принципиально нового о приключениях на необитаемом острове сказано не было. Первоначальный сценарий очередной робинзонады не вдохновил даже самого Брауна, и он обратился к режиссеру и сценаристу Джей Джей Абрамсу, на тот момент не очень известному, но уже доказавшему свой талант работами над «Армагеддоном» и сериалом «Шпионка». Нельзя сказать, что Абрамс сразу же загорелся идеей нового сериала, но именно с его легкой руки обычные приключения на фоне дикой природы начали приобретать фантастические черты.

Символ новой эпохи

Пилотный эпизод «Остаться в живых» – самый дорогой в истории мирового телевидения – вышел на экраны в сентябре 2004 года и моментально взлетел на вершины всех рейтингов. Хотя никаких новых революционных приемов авторы сериала не изобрели, они сумели скомбинировать большинство лучших находок своих предшественников.
В сериале почти полтора десятка основных героев, каждый из









Почувствуй себя героем

Успех сериалов не остался незамеченным и разработчиками игр. Корпорация Ubisoft приобрела права на создание компьютерных игр на основе «Остаться в живых» и «Героев». В конце февраля 2008 г., одновременно на PC, Xbox 360 и PS3, выходит первая из них – LOST: Via Domus («Остаться в живых: Возвращение домой»). Главным героем приключенческого квеста стал новый персонаж – журналист Эллиот, страдающий расстройством памяти. По построению игра очень напоминает сериал-первоисточник. История аналогичным образом разбита на несколько отдельных эпизодов, в каждом из которых есть свой мини-сюжет. Так же, как сериал, игра насыщена флэшбэками, повествующими о прошлом героя, и многочисленными загадками. Действие игры разворачивается параллельно с событиями первых двух сезонов сериала. Сюжет LOST: Via Domus основан на сценарных наработках, изначально предназначавшихся для самого сериала, что делает ее полноценной частью глобальной мифологии «Остаться в живых», а не обычной игрой по лицензии, созданной лишь ради наживы на популярном бренде.
Игра по мотивам «Героев» в настоящее время находится на ранней стадии разработки, пока не объявлен даже ее жанр. Известно лишь, что игру планируют выпустить в конце года на тех же трех платформах, что и LOST: Via Domus.

которых по очереди оказывается в центре внимания. Наряду с приключениями на острове нам регулярно демонстрируют эпизоды из прошлого персонажей – так называемые флэшбэки. С одной стороны, они помогают авторам сериала лучше раскрыть характеры героев, а с другой стороны – позволяют привнести в мистическую робинзонаду чужеродные, на первый взгляд, элементы детектива, драмы, триллера и комедии.
Флэшбэки стали фирменной «фишкой» сериала, и с их помощью «Остаться в живых» привлекает к себе внимание любителей всех жанров.
Другим важнейшим аспектом успеха сериала стала Тайна. Да, именно так – с большой буквы. Остров то и дело преподносит своим незваным гостям новые сюрпризы, но не спешит раскрывать многочисленные секреты, и все они вместе составляют одну большую Тайну, которая мучает зрителей уже четвертый год. Таким образом, поклонники вынуждены гадать, что же произойдет дальше, они постоянно находятся в напряжении, а значит, сохраняют интерес к сериалу. Прибавьте к этому красоты гавайских островов, где проходят съемки, отличных актеров, шикарную операторскую и режиссерскую работу – и действительно получится невероятно зрелищная и увлекательная история, от которой невозможно оторваться.
Правда, все эти похвалы в полной мере справедливы лишь по отношению к первому сезону «Остаться в живых», который стал эталоном успешного и одновременно очень глубокого телевизионного сериала.
К сожалению, идиллия длилась недолго, и уже вскоре сюжет начал топтаться на месте, флэшбэки стали преподносить все меньше сюрпризов, а остров стал напоминать проходной двор – столько появилось новых персонажей. Порой закрадывается подозрение, что сценаристы шоу намеренно издеваются над зрителями, ставя перед ними новые загадки и не давая никаких ответов. Страсть авторов к мистификациям вылилась в явное снижение рейтингов: «Остаться в живых» все еще пользуется изрядной популярностью и вполне может вернуть себе утраченные позиции, хотя конкуренты не дремлют.

Оживший комикс

Начало XXI века выдалось богатым на яркие телевизионные сериалы. Чего стоят только сверхпопулярный римейк классической космической оперы 78-го года BattleStar Galactica и новая версия похождений Супермена в "Тайнах Смолвилля", фактически возродившая интерес массового зрителя к Человеку из стали. Впрочем, эти примеры показывают, что существует очевидный дефицит свежих идей и продюсеры предпочитают полагаться на хорошо проверенные старые сюжеты. Не могут похвастаться особой оригинальностью и «Герои», ставшие телевизионным открытием 2006 года.
Завязка сюжета – откровенная «калька» с популярной серии комиксов о «Людях-Х». Та же эволюция, те же люди со сверхъестественными способностями, те же сражения добрых мутантов против злых мутантов, и необходимость скрывать свою истинную сущность от широкой общественности…
Правда, если «Люди-Х» в значительной степени остаются классическими супергеройскими приключениями, то «Герои» предлагают нам взглянуть на людей со сверхъестественными способностями с иной стороны. Персонажи сериала живут обычной жизнью, и большинство из них отнюдь не горит желанием облачиться в обтягивающее цветное трико и начать крестовый поход против вселенской несправедливости. У одного выборы на носу, другой не может

1 Возможность встретиться и пообщаться с главными героями сериала – одна из главных «фишек» LOST: Via Domus.

2 Глубока ли эта кроличья нора? Окончательный ответ узнаем лишь в мае 2010 года.

3 Два с лишним сезона Кейт решала, кто же ей больше нравится – честный, надежный альтруист Джек или обаятельный, таинственный циник Сойер.

4 Смерть не щадит даже главных героев «Остаться в живых», и спастись с острова сумеют далеко не все, кто пережил авиакатастрофу.









Сериалы в России

Пик успеха «Остаться в живых» практически совпал с расцветом файлообменных сетей и появлением в России общедоступного скоростного доступа в Интернет. Распространение сериала через Всемирную сеть привело к тому, что своих первых почитателей в России сериал завоевал еще до официального проката. Однако «Первый канал» не терял времени даром и в 2005 году начал показ сериала в самое престижное вечернее время. «Остаться в живых» не ударил в грязь лицом, став популярнейшим зарубежным сериалом на российском телевидении. Не удивительно, что «Первый канал» с завидной регулярностью повторяет сериал перед тем, как запустить очередной сезон. Учитывая, что создатели планируют снять шесть сезонов, российские поклонники сериала смогут выучить наизусть каждый его эпизод.

Успех «Героев» еще в большей степени связан с Интернетом. Сразу несколько коллективов энтузиастов взялись за перевод и озвучивание нашумевшего в США сериала, в результате российский зритель получил уникальную возможность смотреть новые серии на родном языке всего на один-два дня позже, чем американцы. Когда все, кто хотел, уже ознакомились с сериалом – в начале 2008 года, он дебютировал на канале СТС. Канал в последние годы сделал ставку на туповатые комедийные сериалы отечественного производства, что оставляет не много шансов на то, что «Герои» смогут повторить телевизионный успех «Остаться в живых».

разобраться с проблемами на работе, третьего тяготят неурядицы в личной жизни…

Автор идеи «Героев» Тим Кринг задумал свое шоу как историю о простых людях, внезапно открывших в себе экстраординарные способности. По изначальной задумке Тима, в сериале вообще не предусматривались постоянные персонажи, что противоречит всем законам телевидения. В итоге небольшая группа основных действующих лиц все-таки сформировалась, что не помешало Крингу постоянно вводить в сюжет новые действующие лица и делать акцент на развитии характеров героев, а не на их бесконечных подвигах.

В то же время «Герои», по меркам телевидения, весьма зрелищны: персонажи летают вовсю, путешествуют во времени, выпускают из рук молнии и потоки пламени – в общем, всячески стараются не уронить честь супергеройского мундира. В комплекте и прочие атрибуты хорошей фантастической истории: международные заговоры, секретные научные исследования, бандитские разборки и, конечно, многочисленные тайны. Правда, в «Героях» загадки не тянутся хвостом за основным повествованием, а достаточно быстро раскрываются, чтобы уступить место новым, еще более запутанным.

«Герои» постоянно балансируют на грани реальности и фантастики; стремительное развитие сюжета, постоянное нагнетание атмосферы и множество ярких персонажей – вот что стало отличительными особенностями этого сериала. Не случайно он уже два года остается в числе самый рейтинговых фантастических телевизионных шоу, собрав при этом целый букет престижных наград.

Сам себе герой

Если чего и не хватает сериалам, впрочем, как и кино с литературой, так это интерактивности. Вернее, так было до последнего времени. От Абрамса со товарищи не ускользнул этот факт, и они решили его исправить. В 2006 году, во время показа на американском телевидении второго сезона «Остаться в живых», его создатели запустили свою первую ARG (alternate reality game – игру в альтернативной реальности). В одной из рекламных пауз зрителям был продемонстрирован ролик некоего «Фонда Хансо», якобы занимающегося исследованиями в области медицины и биологии. Посетив сайт компании, зрители – будущие игроки – обнаружили, что деятельность «Фонда» не так проста, как казалось на первый взгляд. Одно открытие повлекло за собой цепочку новых открытий – начинался настоящий виртуальный детектив.

На протяжении трех месяцев тысячи поклонников LOST с упоением искали ключи, разбросанные создателями сериала по различным сайтам, разбирались в показаниях «свидетелей» и выполняли разнообразные задания – то есть, принимали самое активное участие в расследовании деятельности несуществующей организации. Хотя к сюжету «Остаться в живых» эта игра, получившая название The Lost Experience, имела опосредованное отношение, она позволила зрителям почувствовать себя причастными к тайне, глубже погрузиться в мир сериала и узнать еще несколько его секретов. Опыт первой ARG оказался столь успешным, что в перерыве между третьим и четвертым сезонами была запущена вторая игра – Find 815, которая позволила поклонникам сериала приобщиться к поискам исчезнувшего авиалайнера.

Пример оказался заразителен, и создатели «Героев» не постеснялись перенять опыт коллег. Их игра Heroes Evolutions стартовала в январе 2007 года и продолжается до сегодняшнего дня. Только за первые два месяца существования игры на ее официальном сайте было заре-

1 **Обломки самолета – аллегория разрушенных жизней пассажиров злополучного рейса. Но остров дает им шанс начать все заново.**

2 **Сходство с военным советом не случайное. Пережившие аварию рейса № 815 живут на острове в осадном положении и постоянно сталкиваются с самыми разнообразными опасностями и врагами.**

3 **Еще Рэй Бредбери писал, что, попав в прошлое, лучше ничего не трогать – чревато последствиями. Хиро Накамура не послушался и навлек немало неприятностей на людей XXI века.**

4 **Основная интрига первого сезона «Героев» посвящена попыткам спасти Нью-Йорк от ужасного взрыва. А это произойдет, если усилия героев не увенчаются успехом.**

1


2


3


4


Забастовка – дело непростое…

В ноябре прошлого года началась забастовка Гильдии сценаристов Америки. Прибыли студий от распространения фильмов и сериалов на DVD и через Всемирную паутину возросли в разы, но по действовавшему до последнего времени соглашению сценаристы получали из этих сумм сущие копейки. Естественно, писателям захотелось принять более активное участие в дележе студийных барышей. Поскольку полюбовно договориться с продюсерами не удалось, пришлось прибегнуть к принудительным мерам. Сценаристы отложили перья, ручки и клавиатуры, взяли в руки транспаранты и осадили офисы студий, надеясь принудить их к сотрудничеству. Студии, хоть и несут баснословные убытки, стоят насмерть и не желают удовлетворять требования своих сотрудников.

Но мы не собираемся считать деньги в чужих карманах и решать, кто же прав, а кто виноват. Для нас важно другое: пока забастовка продолжается – новых эпизодов сериалов нам не видать. «Остаться в живых» еще повезло – забастовка совпала с перерывом между сезонами, а вот создателям «Героев» пришлось в срочном порядке переснимать финал одного из эпизодов, чтобы он мог служить промежуточным финалом второго сезона. Если бы не различная мультимедийная продукция, с помощью которой авторы подогревают интерес зрителей к своим сериалам, те наверняка растеряли бы немало поклонников за время вынужденного простоя.

гистрировано 48 миллионов посещений! Концепция не претерпела серьезных изменений: игроки посещали специально созданные блоги, получали письма от героев сериала, звонили в выдуманные фирмы с одной целью – узнать новые эксклюзивные подробности о полюбившемся мире.

Конечно, ARG придумали не создатели сериалов – они существовали и прежде. Но именно игры, основанные на сериалах «Остаться в живых» и «Герои», продемонстрировали настоящий потенциал ARG – и как развлечения, и как рекламной технологии.

Слияние и прогресс

В последние годы все большую популярность приобретают различные межавторские миры. Что и неудивительно – ведь если какая-то фантастическая вселенная полюбилась, то к ней хочется возвращаться снова и снова. Чаще всего основой для создания мультимедийных проектов служат кино- и книжные циклы, но и компьютерные игры с сериалами доказали свою состоятельность в этой роли. Важно лишь, чтобы для разработчиков «сопутствующая» продукция была не только методом выкачивания денег из потребителя, но и способом раздвинуть рамки своего мира. Фильм подарит зрелище, книга или комикс позволят лучше понять героев и узнать, о чем они думают, игра даст возможность поучаствовать в приключениях лично.

А сериалы, похоже, готовятся всерьез потеснить позиции большого кино. Спецэффекты за последние годы заметно упали в цене, а телевизионные бюджеты, наоборот, выросли, что позволило многим фантастическим сериалам приблизиться по уровню зрелищности к голливудским блокбастерам. При этом у телевизионных шоу есть одно явное преимущество над полнометражными фильмами. За счет гораздо большей продолжительности сериалов ничто не мешает их создателям посвятить значительную часть экранного времени развитию характеров десятка персонажей или уделить внимание второстепенным сюжетным линиям. То есть, создать по-настоящему глубокую, продуманную, многоплановую историю и яркий, запоминающийся мир. А они, в свою очередь, могут стать прекрасным фундаментом для мультимедийной вселенной. Правда, в «Остаться в живых» и «Героях» мы имеем дело с различными подходами к созданию миров. В первом случае основную роль играет ее величество История: у нее есть очевидная завязка – падение злополучного авиалайнера, а в 2010 году, с появлением шестого сезона, должен обозначиться и финал. Авторы скажут все, что хотели, и продолжение вряд ли последует.

«Герои» построены по иному принципу (кстати, заимствованному из индустрии комиксов). Сезоны объединены общим сюжетом и конфликтом, связаны друг с другом лишь несколькими действующими лицами. То есть, ничто не мешает придумывать все новые и новые истории в том же мире, но с другими персонажами или параллельно развивать несколько независимых сюжетов. Такая практика очень распространена у сценаристов комиксов. Однако какой бы подход ни исповедовали создатели телесериалов, на данный момент этот формат выглядит одним из самых перспективных направлений развития фантастики. Недаром даже такой дока в масштабных фантастических проектах, как Джордж Лукас, принял решение развивать "Звездные войны" именно в формате телевизионного сериала, премьера которого ожидается в 2009 году. Но на этот раз Джордж не будет первооткрывателем, он пойдет по чужим стопам – высочайшую планку качества для сериалов уже установили «Остаться в живых» и «Герои». СИ

1 Клэр только что спасла человека, а теперь убегает, чтобы не допустить лишних вопросов и разоблачения. Совершать подвиги и держать свою истинную сущность в тайне даже от родных – задача непростая.

2 Одна из главных тайн «Героев», волнующая его поклонников: встречаются ли главные звезды сериала – Хайден Панеттиере и Мило Вентимиглиа? Или же они «просто друзья»?

3 Телекинез – одна из наиболее часто используемых суперспособностей в «Героях».

4 Завоюет ли «Остаться в живых» сердца геймеров так же безоговорочно, как он покорил телезрителей? Или LOST: Via Domus окажется типичной невыразительной игрой по лицензии? Очень скоро узнаем.

Остановите **мгновенье!**

36-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 1 апреля 2008 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №36»

ПОБЕДИТЕЛЬ 33-ГО ЭТАПА

Иван Корнилов,

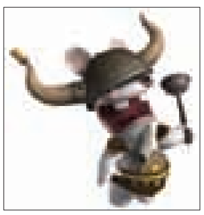
vano468@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



«Скриншот из игры Ratchet and Clank: Size Matters. На нем изображен Ratchet в суперсекретном костюме Chameleon, который можно найти, проходя игру третий раз. В руках у него вы видите самую мощную в игре пушку R.Y.N.O, которую можно купить, пройдя игру, за бешеные деньги, извиняюсь, болты и шайбы (9999000шт)».





Ренат Хамзин

ТРЕНИНГ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением афтара.

В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ ПРИВЕДЕТ К ЗАНИМАТЕЛЬНОЙ СВОБОДЕ ЧУВСТВ: ЕМУ БОЛЬШЕ НЕ НУЖНЫ ВНЕШНИЕ РАЗДРАЖИТЕЛИ, – РАДОСТЬ, СМЕХ, ПЕЧАЛЬ РОЖДАЮТСЯ БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ПРИЧИН, САМИ ПО СЕБЕ, НИЧЕМ НЕ ОБУСЛОВЛЕННЫЕ, ОНИ ЯРЧЕ НА ПОРЯДОК, НО ПОТОМ ВСЕ-ТАКИ ВОЗНИКНЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ УПРАВЛЯТЬ ИМИ, ДЛЯ ЧЕГО ПРИДЕТСЯ САМОМУ СТАТЬ ВНЕШНИМ РАЗДРАЖИТЕЛЕМ.

Грозно рычат моторы, в окружающих домах горят окна, визжащая толпа – у каждого второго бутылка, – без опаски заходит на трассу, и наш новенький лансер переливается всеми огнями ночи, так что не различить винил, и блестит асфальт, всё блестит, даже затюнингованные движки под капотами, и её кожаный топ, когда она давала отмашку, – в миг всё накрылось едким дымом, но краем глаза было заметно, как развевались её волосы.

– Вася.

Вот и прямой отрезок, уходим в отрыв. Перегрузка сменяется ощущением полёта, когда подъём плавно переходит в спуск, впереди крутой поворот, тормоза – для то'рмозов, педаль тормоза в машине отсутствует из принципа, вот мы и в отрыве, сейчас будет трамплин...

– Вася!

Нужно выровнять движение, никаких отклонений, а то в полёте сюрприз случится, отлично, впрыскиваем азот. Вот и новая песня.

– Вася, выкинь мусор!

Чувство раздражения такое сильное, будто бы вся кожа отслаивается, и туда впрыскивают кислоту.

Азотную. Мы закрываем глаза, делаем глубокий вдох.

– Вася, ты сделал уроки? Иди, помоги папе с «Жигулями»!

Наши движения замедлены, наш взгляд задумчив и устремлён сквозь монитор, далеко-далеко, и слышно, как начинается поле чудес, и во дворе пролаяла собака...

А вот если бы Вася занимался тренингом ментальной телепортации, то избежал бы негативных переживаний, мысленный перенос из реального мира в виртуальный происходил бы легко, с радостью, и беспрепятственно.

Тренинг ментальной телепортации – это не чья-то сомнительная выдумка, не плод больной фантазии и не попытка рассмешить когда и так смешно, это официальная психологическая методика развития воображения, разработанная государственным институтом изучения мозга Российской Федерации, причём теория прошла успешные практические испытания и рекомендована к использованию в образовательных и медицинских учреждениях в странах СНГ и Ближнего Востока.

Исходя из определённых соображений, коснёмся индивидуальной практики, хотя разработан интересные методики для двух и более человек. Прежде всего, что должен знать начинающий – так это что пред человеческой мыслью нет преград, возможности разума замечательно безграничны, нужна малость – фантазия и терпение.

Наверняка многие ощущали тот путь, который проходит их воображение, погружаясь в большую ролевую игру, – внешний мир постепенно отходит на второй план и со временем перестаёт существовать, лишь редкие звуки из реала долетают в Хоринис. Если вы заострите внимание на моменте погружения в игру, то обязательно обнаружите этот волшебный серебристый тоннель, по которому воображение летит из реального мира в виртуальный. Воображение спешит и преодолевает тоннель мгновенно, но спешить не надо.

Чтобы ощутить радость полёта, надо тренироваться в путешествии между игровым и реальным миром. Сперва погрузитесь плавно в игру, поиграйте малость, и выйдите из игры, выключите компьютер, десять глубоких вдохов – и можно включать бандуру, снова тоннель – чувствуете начальные и конечные точки полёта?

Это порталы. Для каждой игры потребуется сформировать свои порталы. Потом можно будет объединить порталы в портальную сеть, дабы переключаться не между реальным миром, а сразу из одной игры в другую – уже без всякого реала. Но это потом, а сейчас надо разработать ментальное маневрирование.

Нужно систематично тренироваться, терпеливо день за днём увеличивать скорость погружения-всплытия. Скоро у вас отроется инерция ума. Чувствуете, как заносит на поворотах? Когда перенёсся в игру и поворачиваешь назад – даже может показаться, что игра вас засасывает, но ничего страшного, это инерция ума, это даже хорошо – значит, ваш ум чего-то весит. Давно известен факт: мысль материальна, значит вы вполне можете помогать себе физическим способом. Вообразите, что портал игры находится слева, а портал реального мира справа. Чтобы преодолеть занос, просто отклоняйтесь в противоположную сторону – это как наклон гоночного трэка. Вот видите, как хорошо. Головой туда-сюда. Можно по окружности. И позвонки разрабатываются. Скорость ментального полёта возросла ещё больше, теперь можно летать без остановки, а если боитесь вылететь на повороте – страхуйте руками.

Лёгкими касаниями удерживайте своё летающее воображение, ну можно похлопываниями, лёгкими, лёгкими, ну зачем же так, хотя если вам так удобно, то пожалуйста. Осторожно, висок. Нет, язык не надо высовывать, не надо. Но если это не мешает ментальной телепортации – то, как вам угодно, как вам угодно. И визжать не надо, ну зачем же. А, так это те громадные полевые жуки Хориниса? Действительно, как же сам не догадался.

Теперь, когда вы владеете ментальной телепортацией, а скорость полёта продолжает расти, и полёты сливаются в вибрацию мозга, теперь вам кажется, что сами миры сменяют друг друга в вашей голове, сменяют чрезвычайно быстро, буквально мечутся внутри вашей черепушки, отскакивают от стенок, и вот вы держитесь за голову обеими руками, и боитесь, что мир попадёт в глазные или ушные отверстия – и вылетит прочь вместе с... Что ж, если вы играли в настольный теннис с профессионалом, то наверняка у вас возникала перестрелка, когда шарик стремглав рикошетит меж ракетками, и надо лишь рассчитать, как загнать его противнику, – так вот, вам надо лишь стабилизировать ментальную вибрацию, выровнять рикошет миров, и рассчитать траекторию выхода через рот.

Вы что-то сказали, Вася?

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Призовую трехмесячную подписку на «Страну Игр» получает Кубасов Антон из воинской части №3419 – за верность геймерским идеалам и настоящий патриотизм от видеоигр. Поздравляем!

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что стаканы для кистей склоняются перед вами, не нужно от имени всех-всех читателей просить уволить нелюбимых авторов и уж тем более не стоит просить выслать MGS2 на русском языке. Лучше напишите такое письмо, чтобы вот прям от души! Такое не затеряется.

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

Очень сильно охота играть!

Кубасов Антон
пос. Константиново

Привет, «Страна Игр»! Давно вам хотел написать, но никак не доходили руки. Ваш журнал славится большим объемом информации и хорошим дизайном. На гражданке почти всегда покупал свежие номера. Почему на гражданке? Да потому что уже полгода я служу в армии. Призван в июле 2007 года, попал во внутренние войска МВД. Задача этих войск – охрана общественного порядка, выезд в Москву на различные мероприятия: футбол, концерты, различные митинги. Среди вас наверняка есть те, кто ездит на живые матчи, так вот, вы могли видеть парней в зеленке и с белой пантерой на рукаве.
Играми я увлекаюсь с 7 лет. Играл только на приставках. Очень долго играл на PS one, потом купил Xbox, сейчас у меня PlayStation 2. На PS2 успел поиграть в эксклюзивный God of War II, демоверсию Okami и другие новинки лета. Шикарная игра God of War II, графический чип PS2 работает на износ. Перед армией хотел купить ЖК-телевизор с поддержкой HD и компонентный кабель для PS2, чтобы сполна насладиться картинкой игры. Но, увы, не успел. Джойстик я в руках не держал уже много месяцев. Очень сильно охота играть, даже во сне снится, что я дома, сижу и играю. Но потом просыпаешься от крика дневального: «Рота, подъем!» и понимаешь – в армии. Никакой свободы, утром подъем, физическая зарядка, завтрак и дальше по расписанию. И так еще долго, увольнение 9 декабря 2008 года.
Список выходящих игр для PS2 с каждым месяцем все уменьшается. Родители приезжали ко мне и привозили номер «Страны Игр» за ноябрь – само собой, большинство игр там уже для новых консолей следующего поколения. Неужели PS3 не бывать лидером среди приставок, как была PS2? Xbox 360 набрал хорошие обороты. Вот вопрос, который интересует больше всего: будут ли выходить игры для PS2 до декабря 2008 года? Очень хочется поиграть в Final Fantasy XII, читал обзор – очень технически про-



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

НИКТО НЕ ЗНАЕТ ПРО KIT FOX…

Всем здрасте! Это некая Настья. Я читаю «Страну Игр» не так давно – всего наверное года 2,5 – поэтому всегда с интересом смотрю pdf-версии старых выпусков на прилагаемых дисках. Помнится, недавно там читала тактику по десятой «Финалке». Это одна из моих любимых игр, я до сих пор иногда за нее сажусь: облазила Спиру вдоль и поперек, выучила Юне всю черную магию (она теперь даже сильнее, чем Лулу), получила трех секретных Эонов – Аниму, Йоджимбо и Магнус Систер. Теперь смотрите приложенную к письму картинку. Ее я отсканировала с оборотной стороны коробочки с платиновой лицензионной Final Fantasy X. Здесь мы видим сцену сражения на территории Calm Lands (Земли Спокойствия). Сейчас черед Юны, судя по менюшке слева внизу, она вот-вот вызовет-присаммонит первого сюжетного эона Valefor. А следующим в списке указан неизвестный мне (секретный???) Kit Fox! Кто это?! Как его добыть? Я полазила по Инету, но на русскоязычных ресурсах ничего не нашла. Неужто никто так маниакально не вглядывался в скриншоты на коробочке? На англоязычных форумах есть мнение, что это название сюжетного эона Иксиона в версии игры для какого-нибудь другого региона – судя по строке в списке меню вызова эонов. Или же это один из тестеров переименовал своего Эона? Я думаю, может это скриншот, снятый еще на стадии разработки и потом этого эона убрали из финальной версии? Прямо какой-то детектив получился! :) «Тайна несуществующего эона».
И еще по поводу той статьи-путеводителя. Есть неточность в инфо про темного Йоджимбо – его недостаточно победить один раз. После того, как вы победите его один раз в самой дальней пещере (на мини-карте это в самом верху), не сохраняйтесь, идите пешком к выходу (лучше экипировать какую-нибудь цацку с No Encounts) и на следующем же перекрестке Dark Yojimbo снова атакует вас, а потом – новое сражение на следующем перекрестке. Потом у меня обычно гамовер – может, сразиться надо с ним трижды, а может и больше? Этот противник, по-моему, гораздо сложнее Юналески, финальных боссов, поэтому я неспортивно валю его при помощи собственного Йоджимбо и его атаки Занмато. Вопрос в том, как сделать Zanmato в трех сражениях подряд – где взять столько местной валюты?
Всем спасибо, все свободны! Спасибо что дочитали письмо до конца. До свидания.

З.Ы. Тут еще рисунок – Юна. Это раскраска для деток :))

Настья,
nastianastia@list.ru



FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Что слышно о Xenosaga Episode III, выйдет ли она в Европе?
Увы, воз и ныне там. Европейского анонса как не было, так и нет, сама Namco Bandai на консолях от Sony в Европе ничего не издает принципиально, а Sony, видимо, чем-то Xenosaga не угодила. Вероятно, продажи второй части были сочтены неудовлетворительными.

Можно ли DVD-часть смотреть с помощью любого проигрывателя?
Можно. С одной оговоркой: это должен быть именно DVD-проигрыватель. Остальное неважно – подойдет хоть софтовый плеер компьютера (по умолчанию это Windows Media Player 10), хоть игровая приставка, хоть портативная DVD-раскладушка с экраном. И неважно, какого региона ваш проигрыватель: наши диски – мультизонные.

Расскажите об обратной совместимости новых консолей.
Только коротко. Начнем с Nintendo Wii. Она беспрекословно проигрывает GameCube-диски своего региона, имеет разъемы для оригинальных GC-геймпадов и карт памяти. Расставаться со всей своей коллекцией не придется, как и перепроходить с нуля любимые игры. В общем, это наш фаворит в плане обратной совместимости. При помощи програм-

ТАК СЛУЧИЛОСЬ (МЫ НЕ НАРОЧНО, ЧЕСТНО-ЧЕСТНО), ЧТО В РЕДАКЦИЮ ПРИШЛА ЦЕЛАЯ УЙМА ПИСЕМ СПЛОШЬ НА ТЕМУ АНИМЕ. ОДНИМ ОНО НРАВИТСЯ, ДРУГИЕ ЕГО ТЕРПЕТЬ НЕ МОГУТ... МНОГО СПОРОВ, МНОГО МНЕНИЙ, И ВСЕ ТАКИЕ ОСТРЫЕ... ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ, ВЫ ТАКИЕ РАЗНЫЕ! И МЫ ВСЕХ-ВСЕХ ВАС ЛЮБИМ! ЧЕСТНО-ЧЕСТНО.

двинутая игра для PS2! Ждал выхода Yakuza 2, Manhunt 2, Rogue Galaxy. Из любимых игр хочу выделить GTA: San Andreas – в нее вообще хочется играть до поросячьего визга, ведь там – сплошное раздолье! А в армии – как в Prince of Persia: Warrior Within, помните, вы писали в обзоре: принц забыл о вкусной еде и теплой постели? Прямо про нашу жизнь в армии.
Конечно, приставки нового поколения манят своей графикой, но PS2 я оставлю себе навсегда. Вообще будущее, можно сказать, перед нами – на старой доброй PS2: технически продвинутые Final Fantasy XII, Okami и God of War II. А что за игра ProStreet? Хочу обратиться ко всем геймерам, которые учатся в институтах или которым еще нет 18-ти лет. Играйте и наслаждайтесь свободой! Я сам пожалел, что попал сюда, армия – это пустая трата нервов и времени. Пожалуйста, напечатайте мои армейские координаты, хочу переписываться с фэнами PS2. Письма помогут скоротать армейские будни.

143963, Московская область, Балашихинский район, город Реутово-3, воинская часть 3419, 8-РОН, Кубасову Антону Викторовичу.

Еще несколько слов о журнале. Очень нравится читать раздел авторских колонок. Авторы пишут свое мнение об играх, консолях, делают прогнозы на будущее.. Очень стоящий раздел. Удачи вам! Пока!

**Евгений Закиров ** *И до, и после декабря 2008 года игры на PS2 выходить будут – двухмерные файтинги, вроде Arcana Heart, тактические RPG, наподобие Poison Pink... Разумеется, место сиквелам Yakuza и GTA – на платформах нового поколения, вроде той же PS3. Но, поверьте, PS2 еще рано сбрасывать со счетов. Что же касается армии, то тут есть только один совет: наберитесь терпения. Отслужите – и вот тогда-то будет раздолье, играй – не хочу!*

**Врен ** *Очень правильная позиция, серьезно. Действительно, PS2 – великолепная приставка, и до сих пор вполне можно обходиться одной только ей. Благо, отличных игр на любой вкус для нее вышло столько, что хватит еще на пять лет вперед. Вообще, все эти восторги по поводу нового поколения преждевременны. Настоящие хиты для PS3 и Xbox 360 еще впереди. В конце концов, кто помнит игры для PS2, которые вышли до 2001 года? То же и здесь – веселая жизнь начнется с выходом Metal Gear Solid 4, не раньше. И декабрь 2008 года – идеальное время для перехода на nextgen. Так что передавайте родителям, пусть отложат деньги на приставку и хороший HD-телевизор (он сейчас чуть ли не важнее консоли).*
A ProStreet – это всего лишь новый Need for Speed.

**Илья Ченцов ** *Знаете, Антон, в армии, конечно, много «тягот и лишений», но завтрак и физзарядка – вовсе не такие плохие вещи. Зря ими многие геймеры пренебрегают. А вообще, PS2 жила, жива и будет жить, но в армии больше актуально что-нибудь поменьше размером. Вон, DS размером с портсигар – поиграл и в карман спрятал. Минутки-то свободные, чай, все равно выдаются? В ленинской комнате отдохнуть с Advance Wars DS – самое милое дело. Если начальство будет приставать, смело отвечайте: «Мол, тактику изучаю». Могут тут, конечно, возникнуть свои накладки, но, возможно, удовольствие того стоит. Итак, дорогие читатели-военнослужащие, ждем от вас сочинений на тему «Портативные консоли в армии».*

**cg ** *Самое главное – это то, что даже в армии вы не остались совсем без игр: что-то узнаете, что-то вспоминаете, о чем-то мечтаете. А с призовой подпиской еще и почитать будет что!*

**Сергей Цилюрик ** *Ответ насчет «секретного» эона достаточно очевиден: в игре можно переименовывать прирученных саммонов. Так что Иксиону вовсе не надо было появляться в какой-то особой версии FFX, чтобы получить возможность быть названным североамериканским лисом.*

РАБОТА НА ОШИБКАМИ

Здраствуйте,уважаемая редакция. Написать вам, меня сподвиг факт покупки СИ #2 и #3. Последний раз я покупал журнал в марте 2007 г. И тут, бац, сразу куча недостатков, но и плюсов, хотя и меньше. Итак недостатки:
1. Реклама тарифа «Геймер», причем частая. Я понимаю совместный проект (хотя здесь могу ошибатся), но видео и коды можно глянуть у вас же на сайте.
2. Бессмысленая рубрика «Bookshelf» так и не исчезла. А смысла в ней не вижу, т.к в обзорах фантастика и прочее. Для приличия могли бы чем-нибудь разбавить. Например, «40000 лье под водой», т.е две новые книги и одна классика.
3. Самое главное. «Банзай» разросся до неприличия. Я понимаю,отдельно выпустить журнал экономически нецелесообразно. Гораздо проще увеличить обьем рубрики, соответственно увеличить аудиторию и грести деньги лопатой. Но и это не главное. Вы раскручиваете культуру другой страны, «забивая» на собственную. Вот вы читали «Каторга» Валентина Пикуля? Если нет, то настоятельно всем рекомендую. Меняет отношение к японской культуре и дает понять этот народ лучше, конкретно.
И последнее, «Итоги 2007». С победителями все в точку. Но как же вы запороли видеоитоги. Список номинантов, краткий видеообзор победителя, да еще все оформлено в стиле «на скорую руку». Вот, были «Итоги 2006»: стильно так, Фишер с доской, краткое видео номинантов и чуть больше видео победителя, и все это с отличными комментариями. Шик, блеск. А сейчас что?! Если я, как и многие, пропустил n-ое количество номеров и, следовательно, не видел претендентов, то как я увижу, кроме как на скриншотах, с чем вы сравниваете победителей, как почувствую обьективность выбора?
P.S Вашу работу проверил, делайте работу над ошибками. Сдадите ее, тогда поговорим о плюсах.

Сергей,
ser7591@yandex.ru

**Врен ** *Вы будете смеяться, но Жюль Верн в этом номере попал*

много эмулятора Xbox 360 также поддерживает большинство (список постоянно растет, на сегодняшний день доступны все главные хиты) игр прошлого поколения своего региона, еще и адаптируя картинку для экранов высокого разрешения. Кроме того, с декабря прошлого года в Xbox Live Marketplace за небольшие деньги некоторые игры выкладывают для скачивания на жесткий диск. PlayStation 3 изначально обладала полной обратной совместимостью с PS2-дисками своего региона благодаря встроенному модулю Emotion Engine, однако в погоне за снижением затрат на производство Sony сперва удалила из обновленных консолей этот модуль, заменив его менее функциональным программным эмулятором (приравняв функционал к аналогичному в Xbox 360), а затем и вовсе отказалась от обратной совместимости, снизив цену и объяснив это тем, что так оно для геймеров даже лучше – больше купят игр, разработанных специально для PlayStation 3.

Что для вас лучше – PS3 или Xbox 360, PSP или DS?
Для нас лучше Uncharted и Mass Effect, Jeanne D'Arc и Elite Beat Agents. Вот так вот!

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 03 (252), СТРАНИЦА 8

В нашей стране так любят встречать Новый год, что потом еще с месяц путаются в цифрах. А особенно тяжело Олегу Крапивину, Ивану Боднару, Даниилу Спардину и их патрону, Константину Говоруну. Не секрет, что каждый выпуск «СИ» делается за несколько недель до того дня, как сам журнал поступит в продажу, и если этот процесс вдруг приходится на годовой рубеж, путаницы не избежать. Конечно же, мы имели в виду первую половину 2008-го, а не 2007-го года!



Кто виноват?

Константин «Ой, как это вышло?» Говорун



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

в Bookshelf, и дело тут совсем не в письме. Обычное совпадение. С проектом Gamer все очень просто – это способ заработать деньги и дать читателям новый сервис. Мы понимаем, что большинству опытных геймеров все эти советы и секреты не нужны. Они могут их спокойно проигнорировать. Что было неправильно, так это дизайн блоков с рекламой сервиса. Они получались слишком яркими и портили внешний вид статей. Мы их переделали, прямо в этом номере.
Естественно, я читал Пикуля – практически все романы. Равно как и еще много разных других произведений отечественных писателей. Юмор в том, что пропагандировать российскую культуру в «СИ» совершенно необязательно – для этого существует множество других изданий. С японской все иначе. В России есть два журнала, которые могут писать что-то осмысленно об аниме, и второй из них нигде толком не продается. Кроме того, аниме неразрывно связано с индустрией японских видеоигр, а они – это, грубо говоря, половина рынка игр вообще. В «СИ» неоднократно писали и российских деятелях культуры, имеющих отношение к электронным развлечениям. Но вот в чем штука – почему-то интервью с Лукьяненко и Перумовым (не говоря уже о Фоменко) читателям оказались вообще не нужны и неинтересны. А с японскими аниматорами – очень даже. Кстати, упомянутый вами Жюль Верн – это французская культура. Неужели это не смущает?
Что касается видео, то это больной вопрос. Сейчас у нас идет сложный процесс интеграции дискового подразделения с мощностями телеканала. Когда вся система заработает на полную катушку – тогда наши материалы будут уступать, разве что, видео от G4TV.

ДА ПРЕБУДУТ С ВАМИ НОВЫЕ ИДЕИ И КРЕПКИЙ КЛИНОК!

Я хочу стать защитником аниме в целом. Встаю на сторону отаку и отдаю должное уважение всем жанрам без исключения. Я знаю, что в жизни трудно, взглянув на людей, определить любителя японских мультиков. Но душа такого человека горит ярче обычной. А глаза любителей аниме – это путь в чудесный мир! Мир, который строит, опять же, каждый человек в своем воображении. Но лишь мир, созданный анимешником, заставляет его глаза блистать и манить к себе.
Я надеюсь, вы меня понимаете. Хотя и некие читатели (которым я тоже бью поклон) со мной согласятся. И с тем, что японские мультики учат нас. Учат жизни, учат не сдаваться и всегда стремиться к цели. Учат любить и пусть даже ненавидеть, но при этом, обьясняя, что есть добро, а что есть зло! Все это наша суть. Во всех есть и то, и другое. Не правда ли? Но стоя на развилке, мы сами выбираем путь… Я выбрал свой путь! И я благодарен вам, редакция, что в вашем изумительном (иначе не скажешь) журнале есть страничка «Банзай». Уверен, это многим помогло сделать выбор, и они за это вам тоже благодарны. Я ко всем отношусь одинаково. У каждого человека свои предпочтения и взгляды на мир. Именно это делает из нас личностей. Или кто-то мечтает сделать всех людей инкубаторскими?! Тогда мы превратимся в серую массу! Нет!!! Аниме пресечет такой исход. Человек, смотрящий аниме, меняется душой, независимо от того, хочет он этого или нет. И так будет всегда. Я рад этому! Я написал эти строки в надежде найти союзников и заглянуть во множество чудесных миров. Мы всего лишь маленькие судна в бушующем море, но вместе мы пробьёмся сквозь шторм!

Преданно ваш, Невиолис!
Я хотел бы не снимать маски. Позвольте мне остаться неузнанным. Кому есть, что сказать, прошу: 614097, г. Пермь, пр.Парковый, д.15 6/В, кв.19, Невиолису.

**Врен ** *Я прекрасно вас понимаю. На днях я смотрел 18-ю серию Gundam 00 и плакал. Кинофильмам – что современным, что классическим – этого добиться не удавалось (во всяком случае, я такого не помню). Японские аниматоры и сценаристы очень хорошо умеют играть с эмоциями зрителя.*

**cg ** *Заступлюсь за кино – оно этого достойно и бывает очень-очень хорошее. Неужто, черствый Врен не всплакнул над историей к/ф «Белый Бим, Черное ухо»? Задушевнейшая вышла экранизация. Примеры отличного кино, и более того – отличных лент западной школы анимации, я могу приводить долго. Друзья, любите одно, но не спешите отворачиваться от многообразия другого. Иначе ни в чем отличия от той самой пресловутой «серой массы» не будет.*

ЗЛОЕ АНИМЕ

Доброго времени суток вам, дорогая мне редакция Страны игр. Давно мечтал вам написать, но все темы подходящей не было. Но вот тема появилась и эта тема, на мой взгляд, очень серьёзная. Я, анимешник с, ни много ни мало, пятилетним стажем (если не обсчитался), но не в этом суть, а суть в том, что аниме становится все жестче и развратнее, а в некоторых случаях просто аморальным. А теперь все по порядку+ жил я себе не тужил, учился, смотрел любимое аниме и, о чудо, мне дали посмотреть School Days сказав что это отличная драма. Я обрадовался и побежал скорее смотреть+. И что я там увидел+ После шести серий у меня появилось легкое отвращение, а досмотрев сериал до конца я записал это аниме в свой черный список. Что это за аниме, в котором любовные игры привносятся как что-то совершенно обыденное, почему девушки выставлены в свете секс-тренажеров. «Я научу тебя этому, но запомни, это всего-навсего игра, тренировка или что там еще». Не буду спрашивать, зачем снимать такие фильмы, но зачем показывать такое по ТВ, ведь это чистой воды развращение молодежи!!! А потом японцы еще жалуются на перенаселение страны! А что, школьники посмотрят такой вот сериал, «поиграют» со своими одноклассницами и вуаля, якобы, неожиданная прибывка к населению, а она, в итоге, если подумать, вполне ожидаема. Ну а конец сериала – это вообще что-то это ж надо было такое придумать – устроить такую массовую поножовщину. А тут чему нас учат? Конечно! Вас обидели или предали – скорее за нож! Это наверно придумано не сценаристами, а властями, чтобы хоть как то снизить количество населения! Но Shool Days стоит на втором месте по жестокости в моем рейтинге новых сериалов. Как вы думаете, кто на первом месте? Конечно Higurashi no Naku Koro Ni no. Это вообще просто предел неоправданной жестокости и тупости. О чем повествует сериал? Пока не досмотрите хотя бы до середины, не поймете (я еле досмотрел), какую мораль он открывает перед нами: убить любого обидчика, и не просто убить, а растерзать со всей жестокостью. «Вас достали соседи у которых плачет ребенок, но вы увлекаетесь бейсболом? Так в чем дело? Хватайте любимую биту и создайте тишину в вашем доме». Конечно, вы скажете, что сериал ставит перед нами другую мораль: необходимо всегда прощать! (Хотя сюжет там вообще крутится вокруг игры со временем). Но вам не кажется, что о умении прощать необходимо говорить в начале (как вступление), а не в конце когда уже миллионы людей приняли сериал как учебное пособие

SMS

ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Расскажите, какие игры поддерживают камеру для PS3?
Первая и главная игра с использованием PlayStation Eye – та, в комплекте с которой и начали продавать эту игровую камеру, The Eye of Judgment. Это ориентированная на онлайновый мультиплеер карточная RPG навроде Magic the Gathering, в коробке с которой находится колода специальных карт – их-то и надо «предъявлять» умной камере, вместо того, чтобы давить на кнопки. Предполагается, что увлеченные игроки будут покупать все новые и новые колоды-бустеры с целью заполучить редкие карты, однако многие предпочитают скачивать сканы из Интернета, распечатывать их на принтере и читерить самым бесстыдным образом. Также, в качестве эпизодического необязательного бонуса, камеру поддерживают некоторые «обычные» игры (а именно PES 2008, Tiger Woods PGA Tour 08, SingStar и недавняя Burnout Paradise). И, наконец, в PlayStation Store можно за плату скачать восемь небольших игр, разработанных специально для PlayStation Eye. Пока это все, ждем продолжения.

Чем отличается PlayStation Eye от EyeToy?
Техническим исполнением. PlayStation Eye просто чуть более современна: камера для PS3 способна делать более качественные снимки, чем предшественница (причем без артефактов компрессии), снимает видео в разрешении 640*480 при 60 Герц или 320*240 при 120 Герц, подключается при помощи более быстрого интерфейса (USB 2.0 против USB 1.1 у EyeToy), лучше распознает движения и оснащена хитрым встроенным микрофоном, способным «понимать» направление, откуда раздается звук.

Когда «Акелла» издаст, наконец, RPG Grotesque: Heroes Hunted?
На официальном сайте www.akella.ru написано буквально следующее: «2 квартал 2008 г.», то есть, где-то в промежутке с апреля по июнь. Это нам еще повезло – ведь когда эта юмористическая RPG о похождениях в средневековом мире нашего с вами современника, поклонника тяжелой музыки и видеоигр, вый-



по убийству и им не интересен конец. А главное, что меня убило – в этом сериале убийц всегда поддерживают близкие люди и друзья. «О! Ты убил и расчленил своего соседа! Давай я помогу тебе избавиться от тела! Ведь мы всегда были друзьями, я тебя никогда не предам!». В общем, БРЕД! Куда катится наш мир!? Вы спросите к чему это письмо? У аниме и так очень много противников, а с такими «шедеврами» их станет еще больше и это в лучшем случае, а в худшем – просмотр аниме будет считаться преступлением. Если дочитали до конца – большое вам всем спасибо, мне больше и не надо.

Вова Егоров, pain26.01.88@mail.ru

**Игорь Сонин ** *Вы очень верно подмечаете тенденцию. Действительно, раньше, лет пять назад, было куда больше обычных романтических сериалов про школу. А потом слово переключатель щелкнул – и тамошние герои давай калечить друг друга. Возможно, первой ласточкой стала «Эльфийская песнь» – аниме ни о чем, «выехавшее» только на бессмысленной жестокости. Масла в огонь подлила и очень успешная Higurashi. А потом пошло-поехало. В новом сезоне аниме H2O начинается с того, что несколько парней избивают девушку. В Shigofumi в первом эпизоде сначала любовь-морковь, а потом ножом под ребро. Откуда это все вдруг взялось? Я не знаю. Вчера в моде была школьная романтика. Сегодня – романтика с тесаками. Завтра будет что-то новое, такое же бессмысленное и бестолковое. На то она и массовая культура.*

**Сергей Цилюрик ** *Вижу утверждение сродни тем, что я упоминал в материале «Легенды и суеверия поклонников Final Fantasy» – мол, раз сейчас есть что-то плохое, значит, сериал/жанр/направление/что угодно (для старичков, например, и вовсе вся молодежь) портится. Аниме становится жестче и развратнее? «Акире» и «Уроцкидодзи», где жестокость и разврат правят бал, без малого два десятка лет. А сегодня на каждое «Хигураси» найдется по полсотни сопливых анимешек, нацеленных на школьную аудиторию. А рассуждения на тему морали и «чему учит аниме» и вовсе нахожу высосанными из пальца и при этом претенциозными донельзя. Конечно, миллионы людей приняли «Хигураси» как пособие по бытовухе. А Final Fantasy заставила русских детей выйти в окно. А из-за Postal в синагогах теракты. А игра в Pac-Man приводит к ожирению. Если серьезно: не нравится вам жестокость в аниме/играх/фильмах – не смотрите, не играйте. Только не надо пытаться придумывать какую-то мораль да делать какие-то выводы за других. Нам одного Джека Томпсона и так хватает, добавки не надо.*

**cg ** *Мода приходит и уходит. Не поддавайтесь на провокацию: смотрите то, что лично вам по душе, а нелюбимое – за борт.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

дет на Западе – никто не знает, даже примерная дата все еще не объявлена. А «Акелла» – хлоп! – и уже подписала контракт с зарубежными разработчиками. Кстати, не поленитесь посетить их сайт (www.silentdreams.de), а заодно и официальную страницу игры (http://grotesque-game.com) – вдруг побалуют чем-нибудь новеньким?

Может ли PSP заменить второй геймпад на PS3?

Нет, не может. С одной стороны, потому, что у PSP банально не хватит кнопок, аналоговых ручек и встроенных гироскопов. С другой – просто потому, что Sony это не выгодно. Впрочем, мы поостережемся загадывать: всякое бывает. Может, когда-нибудь как-нибудь это и будет возможно. Хотя и вряд ли.

Не разрабатывается ли продолжение Max Payne?

Очень непростой вопрос. Дело в том, что разработка третьей части для PC, PlayStation 2 и Xbox действительно велась под эгидой владеющей правами на этот сериал Rockstar Games, но была остановлена, а проект объявили закрытым. Примечательно, что к созданию игры не были привлечены родоначальники сериала, компания Remedy Entertainment, тем не менее упомянутые в памятном анонсе 2004-го года. Налицо некая темная история, подробности которой людям непосвященным, конечно же, неизвестны. Тем не менее, согласно некоторым косвенным свидетельствам, слабая надежда на продолжение есть, хотя на сотрудников Remedy Entertainment рассчитывать не приходится – им хватает забот с нынешним проектом, Alan Wake.

Ответьте пожалуйста на вопрос. Выйдет ли Kingdom Hearts II: Final Mix + в Европе? А то точной информации по этому поводу я не нашел.

Потому и не нашли – нет ее, такой информации. Дополненная версия Kingdom Hearts II вышла только в Стране восходящего солнца уже почти год назад, и ни о каких планах на ее издание за пределами Японских островов Square Enix с тех пор не заикалась.

Когда выйдет Dark Messiah of Might and Magic 2?

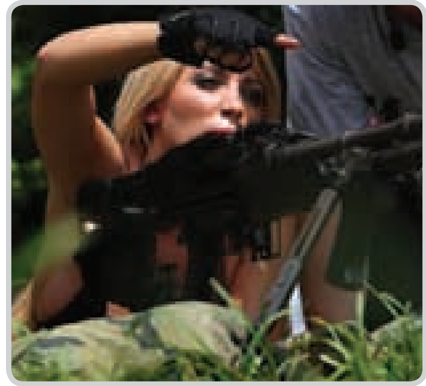
Неизвестно. К сожалению, пока еще слишком рано говорить о продолжении, которого мы ждем не меньше вашего. В утешение расскажем, что совсем недавно, в середине февраля, для консоли Xbox 360 вышла Dark Messiah of Might and Magic: Elements, расширенная и дополненная версия PC-варианта.

Что там со следующей частью The Getaway?

Вы, вероятно, имеете в виду The Getaway для PS3, нахваленную в памятные дни позапрошлогодней E3. О ней с тех пор неизвестно ровным счетом ничего, о дате выхода и степени готовности молчат все журналистские источники. Но если на минуточку поверить сайтам Play.com и HMV.co.uk, играть нам в новую The Getaway уже в сентябре. 26 или 12 числа – в зависимости от того, кому больше поверили.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



«ЗАЧЕМ ЕСТЬ КАПУСТУ, КОГДА ЕСТЬ КАРТОШКА?» – СПРОСИТЕ ВЫ, И С ВАМИ НЕЛЬЗЯ НЕ СОГЛАСИТЬСЯ. ПОЛНОСТЬЮ ТЕМУ РУССКОЙ КУХНИ В ДАЛЕКОЙ АМЕРИКЕ РАСКРЫВАЮТ НОВЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ GTA IV С УЧАСТИЕМ НАШИХ СООТЕЧЕСТВЕННИКОВ. НЕ СТОИТ ПРОПУСКАТЬ И ХАРАКТЕРНЫЙ ПРИМЕР СКАБРЕЗНЫХ ШУТОК ИНОПЛАНЕТНЫХ ЗАХВАТЧИКОВ, КОММЕНТИРУЮЩИХ ТРЕЙЛЕР DESTROY ALL HUMANS! – КТО ЗНАЕТ, МОЖЕТ, ЖИЗНЬ ЗАНЕСЕТ ВАС НА АЛЬДЕБАРАН, И ПОЗНАНИЯ В МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОМ ЮМОРЕ МОГУТ ВАМ ОЧЕНЬ ПРИГОДИТЬСЯ. МЕЖ ТЕМ МЫ ПРОДОЛЖАЕМ ТАК ПОНРАВИВШУЮСЯ СЕРИЮ МАТЕРИАЛОВ С ЛЮБИМЫМИ РЕДАКТОРАМИ В КАДРЕ. В ЭТОМ НОМЕРЕ СЛУШАЙТЕ И СМОТРИТЕ ОБЗОРЫ ПО BURNOUT PARADISE И PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE ОТ АРТЕМА ШОРОХОВА СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ. А ТАК ЖЕ ПО МНОГОЧИСЛЕННЫМ ПРОСЬБАМ ЧИТАТЕЛЕЙ – ЕЩЕ БОЛЬШЕ ТАК ПОЛЮБИВШЕГОСЯ ВАМ ОРЕХА В НАШИХ ВИДЕОФАКТАХ! ВПРОЧЕМ, ВСТАВЛЯЙТЕ УЖЕ ДИСК, И ВПЕРЕД! //SPACEMAN

НА ВИДЕОЧАСТИ



6 ВИДЕОПРЕВЬЮ | 6 ВИДЕООБЗОРОВ | 2 СПЕЦА

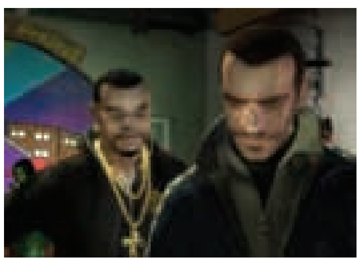


SPECIAL

GRAND THEFT AUTO IV

ТРЕЙЛЕРЫ PS3 XBOX 360

Мы продолжаем публиковать ролики из GTA4. На этот раз вас ждет аж пять коротеньких «тематических» видео – вы узнаете, какой оператор мобильной связи в Либерти Сити самый популярный, в какой бар можно заглянуть, чтобы развеяться и, самое главное, поймете, по какой причине не стоит есть капусту.





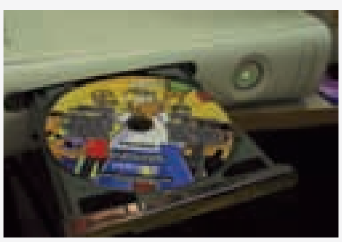
ИНСТРУКЦИЯ

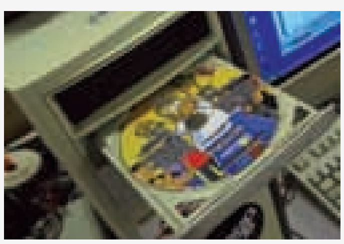
1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

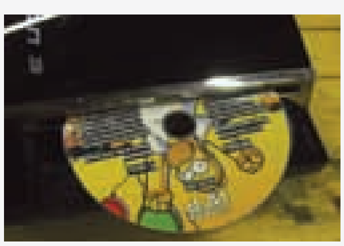
Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 10 или аналогичным (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – самые горячие видеоновости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PS2 PS3 XBOX 60 PC

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ, Ч. 1

Если вы думаете, что будни разработчиков спокойные и приятны, то вы глубоко ошибаетесь. Иногда они опасны. Очень опасны. Вот пример – дневники студии Pandemic Studios, которые пригласили настоящего наемника Джима Холстона. Все ради того, чтобы их игра была наиболее аутентичной. Что из этого получилось – смотрите в цикле видеодневников.



Полный список

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Frontlines: Fuel of War PC PS3 Xbox 360
- Assassin's Creed: Altair's Chronicles DS
- Sega Superstars Tennis PS2 PS3 Xbox 360 Wii
- Super Smash Bros. Brawl Wii
- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 PC PS3 Xbox 360
- Makai Senki Disgaea 3 PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Burnout Paradise PS3 Xbox 360
- Sinking Island PC
- Pursuit Force: Extreme Justice PSP
- The Red Star PS2 Xbox 360
- Overclocked PC
- Ace Combat 6: Fires of Liberation Xbox 360

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Grand Theft Auto IV PS3 Xbox 360
- Viking: Battle for Asgard PS3 Xbox 360
- Destroy All Humans! Big Willy Unleashed Wii
- Devil May Cry 4 PC PS3 Xbox 360

SPECIAL:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots PS3
- Mercenaries 2: World in Flames PC PS2 PS3 Xbox 360

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

Геймплей

Внимание, сенсация! Представляем вашему вниманию полное прохождение демоверсии долгожданной четвертой части саги Metal Gear Solid, которая была представлена на прошедшей в январе выставке CES 2008. И, внимание, она только частично повторяет ту версию, которую показывал Хидео Кодзима. Так что, поклонники сериала, смотрим, мысленно критикуем тех, кто так бездарно играл на выставке, зачеркиваем дни в календаре и гадаем, где же Снейк прячет аж девять базук.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

VIKING: BATTLE FOR ASGARD PS3 XBOX 360

трейлер

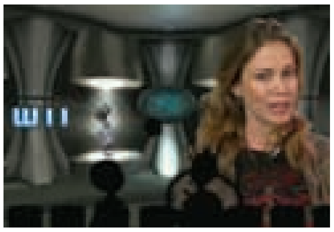
Свеженький трейлер про разборки скандинавских воинов встречает нас весьма затянутым началом, зато компенсирует это очень кровавым, но непродолжительным экшном.



DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED Wii

Трейлер

Внимание! К нам в руки попала сверхсекретная съемка с демонстрации плана по уничтожению человечества. Всем ознакомиться!



DEVIL MAY CRY 4 PC XBOX 360 PS3

трейлер

На этот раз предлагаем вашему вниманию японский промо-ролик игры, в качестве саундтрека к которому используется песня Drink it Down рок-группы L'Arc-en-Ciel.

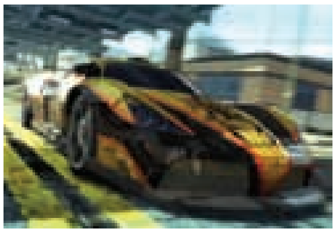


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

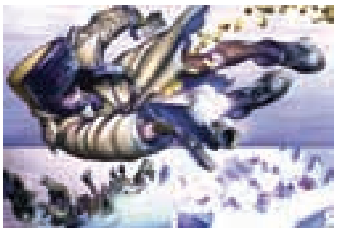
BURNOUT PARADISE PS3 XBOX 360

Рай для автобеспредельщиков или загубленная «коридорная» гонка? Артем Шорохов искатал Парадиз Сити вдоль и поперек и делится впечатлениями.



THE RED STAR PS2 XBOX 360

Игра с очень непростой судьбой таки увидела свет. Затачивайте серпы, заряжайте пушки и приготовьтесь к ураганной смеси мордобоя с перестрелками.



PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE PSP PS2

Новобранцам на заметку – сверхсложные будни полицейских-попрыгунчиков в сиквеле были заметно упрощены. Пора получать удовольствие.



ПОДКАСТ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯЮТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

В новом выпуске обновленных видеофактов с полюбившемся вам Орехом вы узнаете о том, какие игры для PlayStation 3 японское отделение Sony пустит на «платину», что задумал Стивен Спилберг на ниве видеоигр, куда вновь посылают командора Шепарда, виден ли сиквел по ту сторону Портала, какие новые подробности откроются в PC-версии Assassin's Creed, куда держит порт богиня Аматерасу из Okami и многое другое.

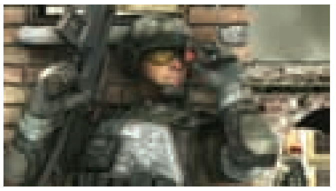


ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

FRONTLINES: FUEL OF WAR PC XBOX 360 PS3

Однопользовательская демоверсия не произвела на нас особого впечатления и мы ждали, когда нам дадут возможность повоевать в онлайне. И вот, на просторах онлайновых сервисов появилась мультиплеерная демоверсия. Спешим поделиться впечатлениями.



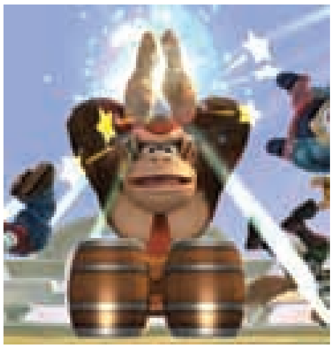
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2 PC XBOX 360 PS3

Во второй части вегасских похождений бойцов «Радуги» разработчики как следует взялись за создание полноценного кооперативного режима... и одним глазком подсмотрели у Call of Duty 4 множество ее уникальных фишек.



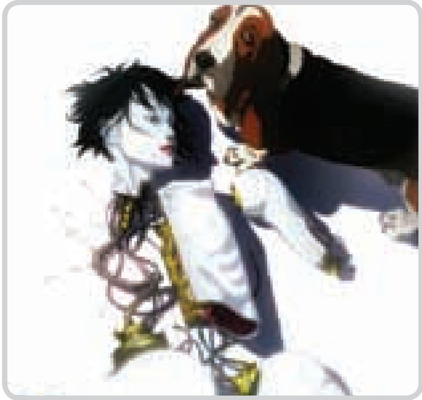
SUPER SMASH BROS. BRAWL Wii

Игра, которая каждую ночь снится всем обладателям Wii, уже вышла в Японии. Тамошние геймеры уже выясняют, кто же круче – Снейк или Дидди Конг. Российским же остается только ждать весны и смотреть превью на нашем диске.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ



НА ЭТОТ РАЗ РАЗДЕЛ ДЕМОВЕРСИЙ НАШЕГО ДИСКА ВСТРЕЧАЕТ ВАС ДАЛЕКО НЕ САМОЙ РАСКРУЧЕННОЙ ИЛИ ОБСУЖДАЕМОЙ ИГРОЙ, НО ТОЧНО ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ И ИННОВАЦИОННЫХ. РЕЧЬ ИДЕТ О ДЕМОВЕРСИИ ВТОРОГО (И ПОСЛЕДНЕГО) ЭПИЗОДА АДВЕНЧУРЫ PENUMBRA. НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ ОЗНАКОМИТЬСЯ, ЕСЛИ ВДРУГ ВЫ НЕ ИГРАЛИ В ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД ИЛИ ХОТЯ БЫ В СТАРЕНЬКУЮ ТЕХНОЛОГИЧЕСКУЮ «ДЕМКУ». КРОМЕ ТОГО, НА ДИСКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ТРЕЙЛЕР НОВОГО ФИЛЬМА С КИАНУ РИВЗОМ (ПО КИАНУ МЫ УЖЕ УСПЕЛИ СОСКУЧИТЬСЯ, ДАВНЕНЬКО ОН НЕ ЗАГЛЯДЫВАЛ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН), СВЕЖИЕ ПАТЧИ ДЛЯ GOTHIC III И THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE, ОЧЕРЕДНУЮ БЕСПОДОБНУЮ ИНДИ-ИГРУ В РАЗДЕЛЕ «БОНУСЫ», СВЕЖЕНЬКУЮ ДЕМОВЕРСИЮ DUNGEON EXPLORER FAMITSU ДЛЯ PSP, ПОДБОРКУ САМЫХ ЛУЧШИХ МОДИФИКАЦИЙ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ И ОЧЕНЬ ВАМПИРСКИЕ АНИМЕ-КЛИПЫ. //АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

НА PC-ЧАСТИ

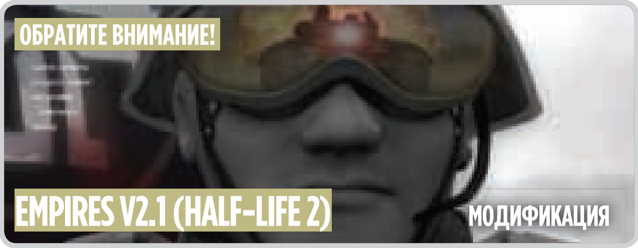


1 ДЕМОВЕРСИЯ

1 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

1 PSP-ДЕМОВЕРСИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



EMPIRES V2.1 (HALF-LIFE 2) МОДИФИКАЦИЯ

ДЕМОВЕРСИЯ

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Демоверсия продолжения оригинального хоррора от компании Frictional Games. Доступно начало игры, где главный герой оказывается запертым в одной из камер станции, затерянной во льдах Гренландии. Нужно собраться и отыскать монетку, с помощью которой можно отвинтить крепление вентиляционной шахты. Те игроки, которым не удалось познакомиться с первой частью, могут изучить особенности инновационного управления в режиме обучения. Вас ждут: отличный сюжет, интерактивность предметов, подчиняющихся законам физики, и интересные головоломки.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть тами образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Penumbra: Black Plague

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Far Cry
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:
- Catalyst 8.2 for Windows Vista
- Catalyst 8.2 for Windows XP
- ForceWare 169.38 Vista
- ForceWare 171.23 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.86

ПАТЧИ:
- Кодекс войны: Высшая раса v1.1 RU
- Gothic III v1.6 Интернациональный
- Корсары: Возвращение легенды v1.2 – v1.2.3 RU
- The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine v1.1 RU
- The Elder Scrolls IV: Oblivion – патч v1.1 для «Золотого издания»

СОФТ:
- Antiy GhostBusters Pro 5.2.4
- AVG AntiVirus Free 7.5.516a1262
- Microsoft Malicious Software Removal Tool 1.38
- DVDFab HD Decrypter 4.0.6.2
- ImgBurn 2.4.0.0
- novaPDF Pro 5.4 build 251
- IncrediMail Build 3384
- MegalRC 3.96
- Net Transport 2.55
- AllWallpapers Lite 2.0
- ClickyMouse 7.0
- ClipDiary 1.4
- NeoN Reminder 1.3.1
- SphereXP 1.1.626
- WinGlobe 2.1
- 1 Video Converter 4.1.38
- Tag & Rename 3.4.5
- CPU-Z 1.44
- Drive Health 2.5.168
- FreeRAM XP Pro 1.52
- Fresh UI 8.0
- PcBoost 3.2.11.2008
- Process Lasso 2.54
- Super Utilities Pro 7.8.1980
- Vista Manager 1.4.4

WIDESCREEN:
- Chaos Theory
- Запретное королевство (Forbidden Kingdom)
- Street Kings
- The Happening
- Особо опасен! (Wanted)

PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

STREET KINGS

Трейлер отличного боевика, где Киану Ривз играет детектива, желающего отыскать убийц своего напарника любыми путями.



ЗАПРЕТНОЕ КОРОЛЕВСТВО

Обычный подросток, помешанный на кун-фу, купив волшебный посох, попадает в древний Китай к мастерам восточных единоборств.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

IMGBURN 2.4.0.0

Бесплатная программа для записи образов CD/DVD дисков всех известных форматов. Поддерживается практически все модели приводов. Интуитивный интерфейс.

DRIVE HEALTH 2.5.168

Основной функцией данной программы является определение даты предполагаемой поломки жестких дисков на компьютере, чтобы вовремя скопировать данные.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

GOTHIC III V1.6 ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ

Улучшена работа с памятью, повышена стабильность и производительность, устранены ошибки, приводящие к вылетам и зависаниям игры при попытке сохранения.

THE ELDER SCROLLS IV: KNIGHTS OF THE NINE V1.1 RU

Данное русскоязычное обновление исправляет некоторые скрипты, а также устраняет ошибки и опечатки в текстах дополнения к известной RPG.

FREEWARE/ SHAREWARE

HOME SWEET HOME

Интересная стратегия, где геймеры должны обустраивать квартиры и офисы виртуальных клиентов.



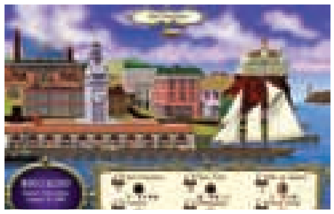
SPACE STRIKE

Очередной космический шутер, где геймерам предстоит отвоевывать Землю у инопланетян.



CHOCOLATIER

Увлекательная игра, в которой геймеры побывают в роли директора шоколадной фабрики.



PANDA ANTIVIRUS

PANDA SECURITY

БОНУСЫ

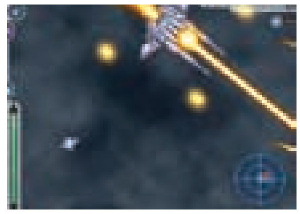
АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



FRAXY

Бесплатный японский top-down шутер.



WINAMP

Пять новых скинов.



WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БАНЗАЙ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

HELLSING ULTIMATE КЛИП

Сразу два замечательных клипа по Hellsing Ultimate, лучшему вампирскому аниме в мире.

ONE PIECE ОПЕНИНГ

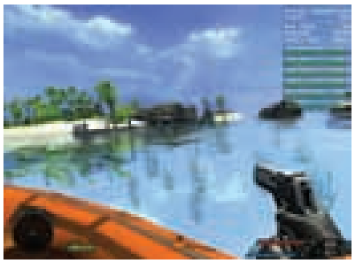
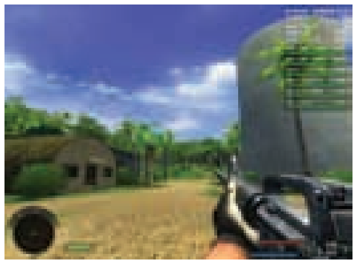
А если Hellsing для вас слишком мрачный и кровавый, то вот свежий опенинг One Piece, развеселого сериала про пиратов.

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

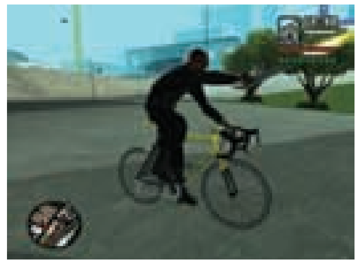
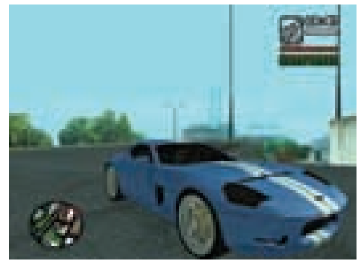
FAR CRY

Как обычно, в подборке фанатов игры ждет модификация, на сей раз мы предлагаем мод Command and Conquer Far Cry Beta. Основная идея данного мода заключается в том, что банальный шутер превращается в некий аналог стратегии от первого лица. Игроки постепенно набирают очки, которые можно вложить в новое вооружение или приобрести на них технику. Также необходимо захватывать базу противника, которую, помимо живых бойцов, охраняют и турели.

GTA: SAN ANDREAS

Подборка работ для GTA: San Andreas получилась, как обычно, внушительной. Помимо велосипеда Ferrari Colnago CF3 и мотоцикла Harley-Davidson FXSTBi NightTrain 1.0, вас ждет набор из трех десятков автомобилей. Среди большого выбора машин особо стоит выделить такие аппараты, как 2006 Dodge Challenger SRT v2, Chrysler ME Four-Twelve Concept, Lamborgini Galardo Cop V1.0 и Porsche 911 GT2 996. Отдельного упоминания достойна модель новейшего суперкара Nissan GTR R35.

HALF-LIFE 2

Модификация, которую мы предлагаем в этот раз, имеет богатую историю. Изначально Empires создавалась для Battlefield 1942, но потом ее разработчики решили, что движок Half-Life 2 обладает большими возможностями. Если первая версия Empires для Half-Life 2 выглядела еще довольно сырой, то теперь налицо отличная работа с неповторимым стилем. Выполнен мод в киберпанковских декорациях, причем качество моделей повысилось на порядок.




RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

На этом диске поклонникам Red Orchestra: Ostfront 1941-45 предлагается шесть карт. Одной из наиболее значимых работ месяца является ro_MotorCyclesGP beta 1, отличная локация для любителей езды на мотоциклах. Не меньший интерес вызывает ro_Korosten beta 3, живописная местность, которая является отличным местом для перестрелок с применением бронетехники. Также стоит взглянуть на ro_Moscow beta 1, где предстоит сразиться в гипотетической битве за центр Москвы.



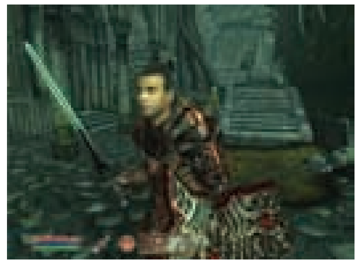
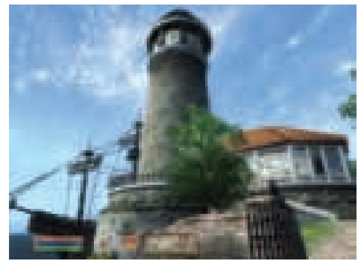

RFACTOR

Марка BMW довольно популярна среди поклонников rFactor. У фирмы богатое спортивное прошлое, так что всегда найдется очередная тема для модификации. На это раз предлагается сразиться в чемпионате, где принимают участие BMW 320 в кузове E21. Машины эти отличались крайне агрессивным обвесом, что придавало им вид Бэтмобиля. Также ищите на диске модификацию Formel A Karting 1.1. Реализованы гоночные машинки неплохо. Это касается и внешнего вида, и поведения.




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Как и в прошлый раз, вас ожидает подборка из 14 плагинов. Одно из центральных мест занимает плагин LotR RingWraith Mod v.2, созданный для тех, кто не прочь почувствовать себя Назгулом. Он добавляет в игру Кольцо Всевластья, а также набор доспехов Назгула. Также стоит взглянуть на OBMK Fort Draconis, отличный замок, стоящий на самом юге карты. Данная работа отличается высоким качеством проработки, особенно автору удались катапульты во дворе замка.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Из шутера от первого лица умельцы изготавливали и платформенные аркады, и гоночные симуляторы, но то, что мы предлагаем в нынешнем месяце, явно выбивается из общего строя. Подумать только – сделать из шутера классический квест! Это не шутка – Nobody and the Prisoner of Boring Village действительно является полноценным представителем жанра, который практически вымер. Эта версия – лишь демонстрация того, что будет позднее, но она вселяет оптимизм.




WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Подборку традиционно открывает кампания. На сей раз предлагается The Shadow of The Guardian, сравнительно небольшая, но при этом очень интересная кампания, главными действующими лицами которой являются эльфы. Воевать им предстоит в основном с нежитью. Что касается раздела карт, то тут наблюдается заметный рост числа работ. Всего вашему вниманию предлагается 14 новых карт, особо стоит отметить такие работы, как EPIC TD 1.0 и Reign of the Dead 1.5.00.





ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

С ПЕРВОГО МАРТА СТАРТУЕТ ТЕЛЕКАНАЛ GAMELAND.TV, ПРОЕКТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND. ОН НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ПРЯМЫМ ПРОДОЛЖЕНИЕМ «СТРАНЫ ИГР», И НАД НИМ РАБОТАЕТ СОБСТВЕННАЯ КОМАНДА, ОДНАКО НЕКОТОРЫЕ ПЕРЕДАЧИ БУДУТ ПРОИЗВОДИТЬСЯ СОВМЕСТНО С НАМИ ИЛИ ЖЕ ПОД ПРИСМОТРОМ РЕДАКЦИИ. КАНАЛ НЕЛЬЗЯ ПОЙМАТЬ НА ОБЫЧНУЮ АНТЕННУ, ОН РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ПО КАБЕЛЬНЫМ СЕТЯМ И ЧЕРЕЗ СПУТНИК. С 1 МАРТА ОН БУДЕТ ДОСТУПЕН АБОНЕНТАМ «СТРИМ», «АКАДО» И «НТВ+».

ПРОГРАММА ПЕРЕДАЧ

Понедельник	Название программы	Вторник	Название программы	Среда	Название программы	Четверг	Название программы
12:00	Темы	12:00	Темы	12:00	Темы	12:00	Темы
12:15	Все кино	12:15	Первый уровень	12:15	Упыри	12:15	В фокусе
12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг
13:00	Невод	13:00	Невод	13:00	Невод недели	13:00	Невод
13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа
13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг
14:00*	Темы	14:00*	Темы недели	14:00*	Темы	14:00*	Темы
14:15	В фокусе	14:15	Без винта	14:15	Проходняк	14:15	Банзай!/Киберфайлы
14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг
15:00	Невод	15:00	Невод	15:00	Невод	15:00	Невод
15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа
15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг
16:00	Темы	16:00	Темы	16:00	Темы	16:00	Темы недели
16:15	Первый уровень	16:15	Упыри	16:15	В фокусе	16:15	Без винта
16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг
17:00	Невод	17:00	Невод недели	17:00	Невод	17:00	Невод
17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа
17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг
18:00*	Темы	18:00*	Темы недели	18:00*	Темы	18:00*	Темы
18:15	В фокусе	18:15	Без винта	18:15	Проходняк	18:15	Банзай!/Киберфайлы
18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг
19:00	Невод	19:00	Невод	19:00	Невод	19:00	Невод
19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа
19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг
20:00	Темы	20:00	Темы	20:00	Темы недели	20:00	Темы
20:15	Упыри	20:15	В фокусе	20:15	Без винта	20:15	Проходняк
20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг
21:00	Невод недели	21:00	Невод	21:00	Невод	21:00	Невод
21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа
21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг
22:00*	Темы	22:00*	Темы недели	22:00*	Темы	22:00*	Темы
22:15	В фокусе	22:15	Без винта	22:15	Проходняк	22:15	Банзай!/Киберфайлы
22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг
23:00	Невод	23:00	Невод	23:00	Невод	23:00	Невод
23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа
23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг
00:00	Темы	00:00	Темы	00:00	Темы	00:00	Темы
00:15	Все кино	00:15	Первый уровень	00:15	Упыри	00:15	В фокусе
00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг
01:00	Невод	01:00	Невод	01:00	Невод недели	01:00	Невод
01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа
01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг
02:00	Темы недели	02:00	Темы	02:00	Темы	02:00	Темы недели
02:15	Первый уровень	02:15	Упыри	02:15	В фокусе	02:15	Без винта
02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг
03:00	Невод недели	03:00	Невод недели	03:00	Невод	03:00	Невод
03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа
03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг
04:00	Темы недели	04:00	Темы	04:00	Темы недели	04:00	Темы
04:15	Упыри	04:15	В фокусе	04:15	Без винта	04:15	Проходняк
04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг
05:00	Невод недели	05:00	Невод	05:00	Невод	05:00	Невод
05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа
05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг

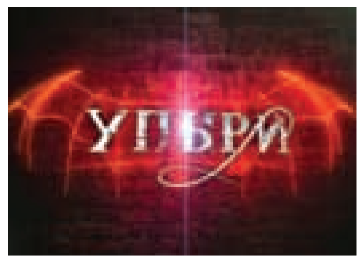
НА GAMELAND.TV

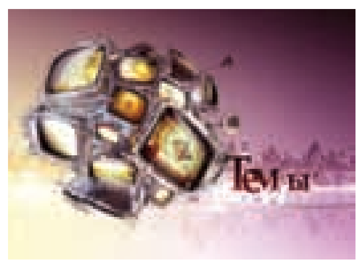
Пятница	Название программы	Суббота	Название программы	Воскресенье	Название программы
12:00	Темы недели	12:00	Темы	12:00	Темы
12:15	Без винта	12:15	Проходняк	12:15	Банзай!/Киберфайлы
12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг	12:41	ОтжЫг
13:00	Невод	13:00	Невод	13:00	Невод
13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа	13:15	Зарубежная программа
13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг	13:41	ОтжЫг
14:00*	Темы	14:00*	Темы	14:00*	Темы недели
14:15	Все кино	14:15	Первый уровень	14:15	Упыри
14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг	14:41	ОтжЫг
15:00	Невод	15:00	Невод	15:00	Невод недели
15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа	15:15	Зарубежная программа
15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг	15:41	ОтжЫг
16:00	Темы	16:00	Темы	16:00	Темы
16:15	Проходняк	16:15	Банзай!/Киберфайлы	16:15	Все кино
16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг	16:41	ОтжЫг
17:00	Невод	17:00	Невод	17:00	Невод
17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа	17:15	Зарубежная программа
17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг	17:41	ОтжЫг
18:00*	Темы	18:00*	Темы	18:00*	Темы недели
18:15	Все кино	18:15	Первый уровень	18:15	Упыри
18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг	18:41	ОтжЫг
19:00	Невод	19:00	Невод	19:00	Невод недели
19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа	19:15	Зарубежная программа
19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг	19:41	ОтжЫг
20:00	Темы	20:00	Темы	20:00	Темы
20:15	Банзай!/Киберфайлы	20:15	Все кино	20:15	Первый уровень
20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг	20:41	ОтжЫг
21:00	Невод	21:00	Невод	21:00	Невод
21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа	21:15	Зарубежная программа
21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг	21:41	ОтжЫг
22:00*	Темы	22:00*	Темы	22:00*	Темы недели
22:15	Все кино	22:15	Первый уровень	22:15	Упыри
22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг	22:41	ОтжЫг
23:00	Невод	23:00	Невод	23:00	Невод недели
23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа	23:15	Зарубежная программа
23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг	23:41	ОтжЫг
00:00	Темы недели	00:00	Темы	00:00	Темы
00:15	Без винта	00:15	Проходняк	00:15	Банзай!/Киберфайлы
00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг	00:41	ОтжЫг
01:00	Невод	01:00	Невод	01:00	Невод
01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа	01:15	Зарубежная программа
01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг	01:41	ОтжЫг
02:00	Темы	02:00	Темы	02:00	Темы
02:15	Проходняк	02:15	Банзай!/Киберфайлы	02:15	Все кино
02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг	02:41	ОтжЫг
03:00	Невод	03:00	Невод	03:00	Невод
03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа	03:15	Зарубежная программа
03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг	03:41	ОтжЫг
04:00	Темы	04:00	Темы	04:00	Темы
04:15	Банзай!/Киберфайлы	04:15	Все кино	04:15	Первый уровень
04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг	04:41	ОтжЫг
05:00	Невод	05:00	Невод	05:00	Невод
05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа	05:15	Зарубежная программа
05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг	05:41	ОтжЫг

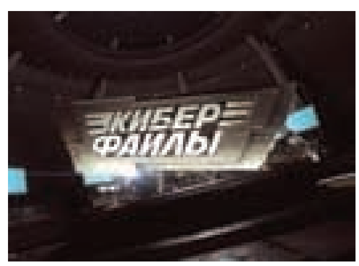


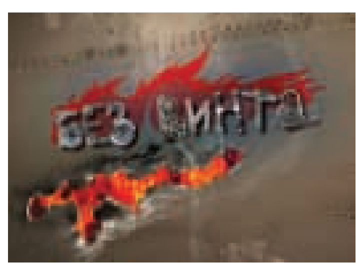












* Премьерный блок дня



Baroque
ПЛАТФОРМА: PS2, WII | КОГДА: 18 МАРТА 2008 ГОДА (США)

Римейк одного из наиболее своеобразных проектов Atlus, ранее не выходившего за пределами Японии. С Saturn и PS One игра перебралась на PS2 и Wii, не растеряв при этом хардкорности . Игра представляет собой action/RPG, причем в основном предлагает исследовать подземелья, полные гротескных созданий и страждущих душ. А по сюжету герой ищет разгадки мистических тайн, причем сценаристы постоянно подкидывают ему новые секреты. Добро пожаловать в мрачный постапокалиптический мир Барокко, где смерть главного героя – не конец, а лишь начало пути.



Seven Kingdoms: Conquest
ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 11 МАРТА 2008 ГОДА (США)



Dynasty Warriors 6
ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 7 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

✓	01.03	Turok	Touchstone	Европа
	07.03	Monster Jam	Activision	Европа
	07.03	Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm	THQ	Европа
	11.03	Seven Kingdoms: Conquest	DreamCatcher	США
	14.03	Sam & Max Episode 204: Chariot of the Dogs	Telltale Games	США
✓	14.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
	14.03	Warhammer: Mark of Chaos - Battle March	Namco Bandai	Европа
	25.03	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
✓	25.03	Far Cry 2	Ubisoft	США
✔	28.03	Assassin's Creed	Ubisoft	Европа
	28.03	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts	Европа
	31.03	Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Playlogic	Европа

PLAYSTATION 2

	01.03	Samurai Warriors 2: Xtreme Legends	Koei	Европа
	04.03	Silent Hill: Origins	Konami	США
	07.03	The Dog Island	Ubisoft	Европа
	14.03	Odin Sphere	Square Enix	Европа
	18.03	Baroque	Atlus	США
	18.03	Chaos Wars	O3	США
✓	21.03	Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	Европа
	25.03	Naruto: Ultimate Ninja 3	Namco Bandai	США
	28.03	Naruto: Uzumaki Chronicles 2	Atari	Европа
	28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
	31.03	Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis	NIS America	США

PLAYSTATION 3

✓	04.03	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	США
✔	07.03	Army of Two	Electronic Arts	Европа
✓	07.03	Dynasty Warriors 6	Koei	Европа
	07.03	Soldier of Fortune: Payback	Activision	Европа
✓	14.03	Condemned 2	Sega	Европа
✓	14.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
	28.03	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Европа
✓	28.03	Everybody's Golf World Tour	Sony	Европа
✓	28.03	Gran Turismo 5 Prologue	Sony	Европа
	28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
✓	28.03	Viking: Battle for Asgard	Sega	Европа

Wii

	01.03	Dancing Stage Hottest Party	Konami	Европа
	01.03	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
	07.03	Bomberman Land	Rising Star	Европа
	07.03	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	Европа
	07.03	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	Европа
	07.03	Monster Jam	Activision	Европа
✔	09.03	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	США
✓	14.03	Fire Emblem: Radiant Dawn	Nintendo	Европа
	14.03	Harvest Moon: Magical Melody	Rising Star	Европа
	14.03	Ninja Reflex	Electronic Arts	Европа
	14.03	The Secret Files: Tunguska	Koch Media	Европа
	18.03	Baroque	Atlus	США
	18.03	Target Terror	Konami	США
✓	25.03	Okami	Capcom	США

✔ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Warhammer: Mark of Chaos – Battle March

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 14 МАРТА 2008 ГОДА



Eco-Creatures: Save the Forest

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 4 МАРТА 2008 ГОДА (США)

Забавно выглядящая стратегия в реальном времени, которая вновь напомнит о последствиях индустриализации и призовет помочь матушке-природе. Распределение ресурсов и тактическое планирование отойдут на второй план: наибольший упор сделан на экшн. Командовать предлагается отрядами пушистых разноцветных зверюшек, без которых пропала бы львиная доля очарования. В целом же Eco-Creatures обещает быть довольно незамысловатой, что, впрочем, с лихвой компенсируется 40 различными миссиями и мультиплеером.

	28.03	House of the Dead 2 & 3 Return	Sega	Европа
	28.03	Naruto: Clash of Ninja Revolution	Tomy	Европа
	28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
	28.03	Victorious Boxers: Challenge	Ubisoft	Европа
✓	28.03	Worms: A Space Oddity	THQ	Европа

XBOX 360

✓	04.03	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	США
✓	07.03	Army of Two	Electronic Arts	Европа
	07.03	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	Европа
✓	07.03	Dynasty Warriors 6	Koei	Европа
	07.03	Monster Jam	Activision	Европа
	07.03	Universe at War: Earth Assault	Sega	Европа
✓	14.03	Condemned 2: Bloodshot	Sega	Европа
✓	14.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
	14.03	Warhammer: Battle March	Namco Bandai	Европа
✓	20.03	World in Conflict	Sierra	США
	25.03	Spectral Force 3	Atlus	США
	28.03	Football Manager 2008	Sega	Европа
	28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
✓	28.03	Viking: Battle for Asgard	Sega	Европа

NINTENDO DS

	01.03	Brain Assist	Sega	Европа
	04.03	Eco Creatures: Save the Forest	Majesco	США
	04.03	Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer	Sega	США
✓	07.03	Ace Attorney: Apollo Justice	Capcom	Европа
	07.03	Bomberman Story DS	505 Games	Европа
	07.03	Monster Jam	Activision	Европа
✓	10.03	Lost in Blue 3	Konami	США
	11.03	Insecticide	Gamecock	США
	14.03	Command And Destroy	Zoo Digital	Европа
	14.03	Dragon Quest Monsters: Joker	Square Enix	Европа
	14.03	Ninja Reflex	Electronic Arts	Европа
✓	20.03	Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	США
✓	21.03	Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	Square Enix	Европа
✓	21.03	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations	Capcom	Европа
	21.03	Zoo Tycoon 2 DS	THQ	Европа
	25.03	Drone Tactics	Atlus	США
	25.03	Harvest Moon DS Cute	Natsume	США
✓	28.03	Assassin's Creed: Altair's Chronicles	Ubisoft	Европа
	28.03	Dungeon Explorer: Warrior of the Ancient Arts	Rising Star	Европа
	28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа

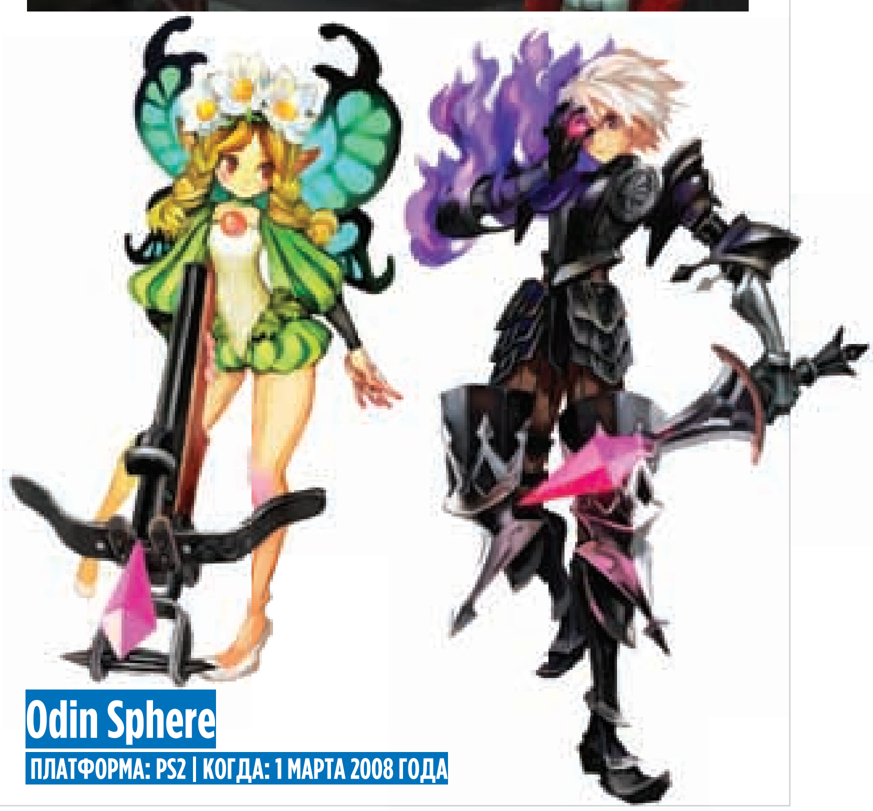
PSP

	01.03	Coded Arms: Contagion	Konami	Европа
	01.03	Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	Konami	Европа
	04.03	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	США
	07.03	Bomberman Land	Hudson	Европа
✓	11.03	Wild ARMs XF	Xseed	США
	14.03	FlatOut: Head On	Warner	Европа
✓	25.03	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США
	25.03	Warriors Orochi	Koei	США
	28.03	Dungeon Explorer: Warrior of the Ancient Arts	Hudson	Европа
✓	28.03	God of War: Chains of Olympus	Sony	Европа
✓	28.03	Riviera: The Promised Land	505 Games	Европа



Silent Hill: Origins

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 4 МАРТА 2008 ГОДА (США)



Odin Sphere

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 1 МАРТА 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 19 марта

Основатель сериала Final Fantasy, Хиронобу Сакагути, давно покинул Square Enix, но видения тех необычных миров, что приоткрывались геймерам в «Фантазиях», не оставляют его. Lost Odyssey – сага о бессмертных героях, одолеваемых вполне человеческими страстями ,– производит впечатление чего-то смутно знакомого и одновременно удивительного, как сны-воспоминания главного героя этой RPG, Кайма Аргонара.



Lost Odyssey

СПЕЦ

ЛУЧШИЕ БЕСПЛАТНЫЕ КВЕСТЫ

Жанр adventure не умер, а ушел в подполье. Наш корреспондент докладывает из квестового андерграунда.



ОБЗОР

SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

Черная Шапка, Серый Волк и Мальчик, Который Обнаглел. Теперь в Саймоне еще больше полигонов и ехидства!



ОБЗОР

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: НОРМАНДИЯ

Третье издание «Второй мировой». Только в этом выпуске: кампания в Нормандии за немцев.



ОБЗОР

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

Продолжение физически корректного кошмара.



ОБЗОР

NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY

Предсказуемый квест от Kheops Studios.



ОБЗОР

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Империя согрешила и будет наказана.



В РАЗРАБОТКЕ

STREET FIGHTER IV (ARC)

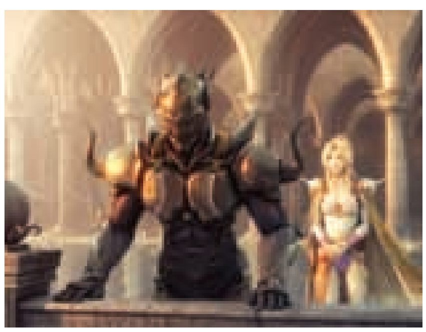
Hadouken! Shoryuken!! Tatsumaki Senpuukyaku!!!



ДЕМОТЕСТ

FINAL FANTASY IV (DS)

Два экрана, три измерения, четвертая серия.



СПЕЦ

RPG БУДУЩЕГО

Какие консольные RPG сейчас находятся в разработке?



ОБЗОР

RED STAR (PS2)

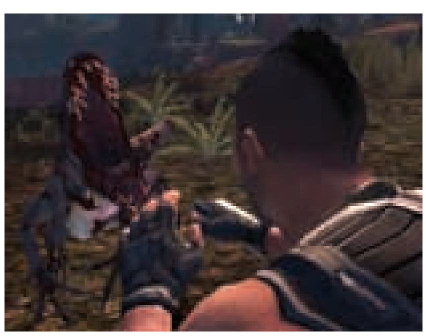
Игра, восставшая из мертвых.



ОБЗОР

TUROK (PC, PS3, XBOX 360)

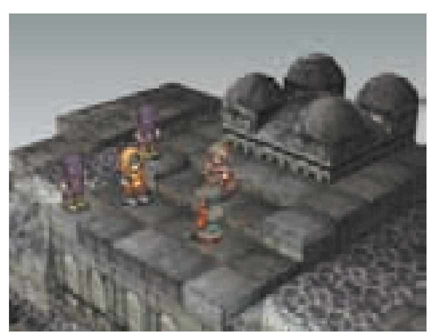
Завтрак туриста нового поколения.



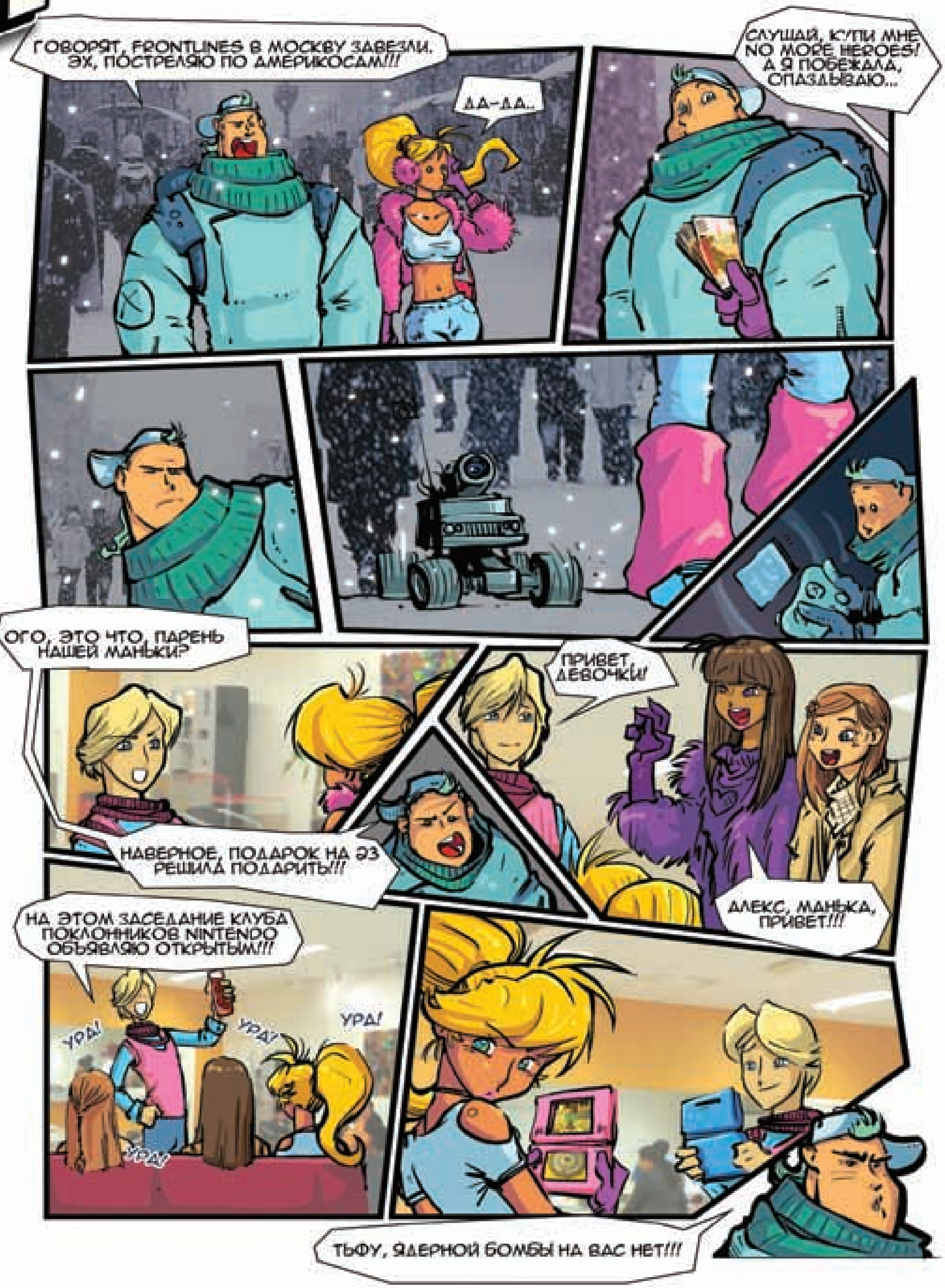
ОБЗОР

HOSHIGAMI REMIX (DS)

Посредственная игра для PS one. Хорошая игра для DS.



Консольные Войны



ВЫПУСК 04: СВИДАНИЕ С NINTENDO-ПРИНЦЕМ

Художник: **Гриф** grif@post.ru Сценарист: **Константин Говорун** wren@gameland.ru



СТРАНА ИГР ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ | BURNOUT PARADISE | FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS | TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

05#254 | МАРТ | 2008


АНИМЕ
ХЕЛЛСИНГ
Птица Гермеса - имя мне дали,
Лишив меня крыльев, свободу отняли.
СТРАНА
ИГР
MC
ENTERTAINMENT
www.mc-ent.ru


СТРАНА ИГР
BURNOUT
Paradise